Le scintille

Anna Antonini - Chiara Tognolotti

Mondi possibili

Un viaggio nella storia del cinema d'animazione

Prefazione di Claudio Carabba

il principe costante

L'architettura del testo è stata concepita nel suo insieme e in ogni suo aspetto da entrambe le autrici; per quanto riguarda la stesura dei singoli capitoli, ad Anna Antonini si devono quelli dedicati a Americhe, Asia e Oceania, mentre a Chiara Tognolotti i capitoli su Europa e Africa.

In copertina: un'immagine tratta dal film *Vip, mio fratello superuomo* (1968),
© Bruno Bozzetto

© 2008, Il principe costante Edizioni
Via Mamiani 14, 20127 Milano
http://www.principecostante.it

ISBN 978-88-89645-09-3

Tutti i diritti riservati

Sommario

Prefazione *di Claudio Carabba* p. 9

MONDI POSSIBILI

Premessa 17

Parte prima: L'Europa

Tra magia, spettacolo e scienza: dalla lanterna magica al teatro ottico 21
La lanterna magica, 22 – La fantasmagoria, 27 – Il fenachistoscopio di Plateau e Stampfer, 29 – Il teatro ottico di Charles-Emile Reynaud, 30

Testi: *Etienne-Gaspard Robertson e Joseph Plateau* 33

Dopo il 1895 37
Fantasmi in albergo: James Stuart Blackton e Segundo de Chomón, 40 – Emile Cohl, dal giornalismo al cinema, 42 – L'animazione di pupazzi: Ladislas Starewitch, 44

Testi: *Georges Méliès e J.B. de Tronquières [Emile Cohl]* 47

Le avanguardie degli anni Dieci e Venti: cinema, musica, pittura 55
Il cinema delle avanguardie, 55 – Il «musino sporco d'arcobaleno» di Ginna e Corra, 56 – Il «ritmo colorato» di Léopold Survage, 60 – Il ritmo puro: Eggeling, Richter, Ruttmann, Fischinger, 62 – Alexandre Alexeieff: l'*écran d'épingles*, 71 – Il cinema di silhouette: Lotte Reiniger, 76

Testi: *Walter Ruttmann, Lotte Reiniger e Alexandre Alexeieff* 79

L'animazione in Europa dal sonoro agli anni Sessanta 89
1927: il cinema parla, 89 – Il cinema d'animazione tra le due guerre, 90 – L'Italia, 91 – La Francia, 103 – La Gran Bretagna, 106 – L'Europa socialista, 109

Testi: *Joy Batchelor, Dušan Vukotić, Jiří Trnka* 121

Dagli anni Sessanta a oggi 127
L'Italia, 127 – La Francia, 144 – La Gran Bretagna, 159 – L'Europa dell'Est prima e dopo il Muro, 162
Testi: *Jan Lenica e Jan Švankmajer* 171

Parte seconda: Le Americhe

Gli Stati Uniti 177
Le origini, 177 – L'avvento del sonoro, 188 – *Go West*: l'animazione degli studios, 193 – Cinema sperimentale e d'avanguardia, 222 – La stop motion animation, 236
Testi: *Tex Avery e Steve Lisberger* 247

Il Canada 255
L'eccezionale esperienza del National Film Board, 255 – Norman McLaren, astrattismo e narrazione, 258 – Caroline Leaf: la forza della narrazione, 261 – Frédéric Back: tradizione e antiretorica, 263
Testi: *Caroline Leaf* 265

L'America Latina 271
Quirino Cristiani e l'animazione in Argentina, 273
Testi: *Giannalberto Bendazzi* 277

Parte terza: L'Asia

Il Giappone 283
Le origini, 283 – Dall'animazione cinematografica alle produzioni televisive, 289 – Un'astronave di carta: la fantascienza nell'animazione nipponica, 293 – La possibilità dell'animazione sperimentale, 307 – Una straordinaria anomalia: lo Studio Ghibli, 310
Testi: *Koji Yamamura e Miyazaki Hayao* 315

La Repubblica Popolare Cinese, Hong Kong, Taiwan 325
La lunga marcia dell'animazione cinese, 325 – Tradizione cinese e influenze occidentali: Hong Kong e Taiwan, 332
Testi: *Tsui Hark e Te Wei* 337

La Corea 341
Origini, 341 – Alla ricerca di un'identità creativa: l'animazione sudcoreana contemporanea, 346
Testi: *Kim Moon-saeng* 351

Parte quarta: L'Oceania

La Nuova Zelanda 355

L'Australia 359

Testi: *Dennis Tupicoff e Melanie Coombs* 365

Parte quinta: L'Africa

Alla ricerca del cinema d'animazione africano 371
L'Egitto: dai fratelli Frenkel alla televisione, 375 – La Tunisia: un futuro animato?, 377

Testi: *Christian Coppin* 379

Glossario 383

Bibliografia 391

Indice delle opere 401

Indice dei nomi 415

Prefazione

di Claudio Carabba

Per molti anni ho celebrato la vigilia di Natale andando a vedere un «cartone» della Disney. La rinomata ditta, governata e diretta dal fantasioso Walt, non perdeva mai l'appuntamento con le feste. Se non aveva pronta una favola nuova, occupava gli schermi con una gloriosa ristampa. Per i bambini italiani cresciuti nel dopoguerra (quelli della mia generazione) il dettaglio non aveva alcuna importanza. Il mercato Usa era stato bloccato nel periodo più duro del fascismo e del conflitto mondiale, e naturalmente esisteva soltanto il cinema visto nelle grandi sale buie, senza cassette o dvd. Ai nostri occhi dunque *Biancaneve e i sette nani* o *Pinocchio* erano una novità assoluta, non si stava a guardare la data di produzione. In verità le prime immagini fissate nella mia memoria non sono la fuga nel bosco della sventurata principessa protetta dai sette nani, o la perigliosa odissea del burattino destinato a diventare uomo. Come Robert Stack, il generale sentimentale inventato da Spielberg in *1941 – Allarme a Hollywood*, ho scoperto il fascino dei cartoni animati piangendo davanti alle giovanili pene di Dumbo, l'elefantino che aveva paura di volare; o gridando «Corri, Bambi, corri», insieme alla coraggiosa madre cerbiatta. Altri frammenti di ricordo mi portano però altrove: ai giardini incantati della *Rosa di Bagdad*, ad esempio, o alle scapigliate avventure dei terribili *Fratelli Dinamite*. Come dire che in quell'epoca febbrile e movimentata, un po' affamata eppure percorsa da grandi speranze, la scuola italiana sembrò avere un discreto futuro, anche commerciale, ed è un peccato che nel corso del tempo la strada si sia rivelata ardua e stretta. Solo crescendo, scoprii le mille direzioni, i mille linguaggi, del cinema d'animazione: e anche ora che sono diventato vecchio, ho la consapevolezza di essere appena all'inizio del viaggio, di sapere poco e non tanto bene.

Così l'itinerario proposto da Anna Antonini e Chiara Tognolotti, attraverso vari «mondi possibili», ha il fascino della scoperta. Leggendo viene voglia

di incontrare da vicino le tante cose mai viste, di perdersi in terre incognite ed estreme, come la lontana Oceania o l'Africa sempre misteriosa, di esaminare con puntigliosa attenzione i mostri giapponesi e i fantasmi cinesi. Avventurarsi in definitiva in quegli universi, intrecciati o paralleli, che restano perlopiù sconosciuti, nello spazio e nel tempo. Già, perché anche il tempo è un problema: stabilire le origini, il momento esatto dell'inizio, non è facile. Gli eruditi hanno suggerito ipotesi varie e diverse. Non per niente le due autrici di questo studio aprono il loro percorso citando i lavori di scavo precedenti, proposti sia dai testi specializzati (Rondolino, Bendazzi...) sia da quei manuali più generali (Brunetta), che hanno tentato la sintesi storica del cinema intero. Una cosa pare comunque sicura: l'idea di giocare con le figure disegnate (o ombreggiate) anticipa la sperimentazione del cinema «realistico»; e quando dai pionieri della lanterna magica si passerà all'invenzione della proiezione moderna, i sentieri non convergenti del treno dei fratelli Lumière e del razzo lunare di Méliès saranno destinati a intrecciarsi.

Le polemiche dei primi anni del Duemila sugli eccessi dei kolossal pieni di effetti speciali nascono in qualche misura col cinema stesso. Nel migliore degli universi possibili questa contrapposizione ostile forse non dovrebbe esistere. Nessuna forma è negata ai sognatori di cinema. Quando avevamo cent'anni di meno, la constatazione era facile e quasi scontata. Entrare nella trappola del Topo o aspettare la carica degli indiani insieme al generale Custer era il massimo del piacere e dell'emozione. Mentre ora il lampo rapido della partenza coincide con il lento approssimarsi del traguardo, col presentimento della fine. C'è un pensiero di Italo Calvino, posto in un volume Einaudi come introduzione a una raccolta di sceneggiature di Fellini, che rende l'idea in maniera poeticamente perfetta: «Nei tempi stretti della nostra vita tutto resta lì, angosciosamente presente; le prime immagini dell'Eros e le premonizioni della morte ci raggiungono in ogni sogno; la fine del mondo è cominciata con noi e non accenna a finire; il film di cui ci illudevamo d'essere solo spettatori è la storia della nostra vita».

Anche nel giardino incantato dei disegni animati ognuno ha i suoi ricordi, le sue esperienze personali. Per quello che mi riguarda, la memoria, sporca e meticcia, non fa distinzioni fra il finto e il vero, fra l'umano e il non umano: da piccolo ho visto molte cose che altri bambini neppure immaginavano. Spinto dall'audacia di un padre amoroso e imprudente che certo mi credeva più maturo di quanto fossi, nei primi anni Cinquanta vidi molti film, specialmente negli arditi cineclub allora in fiore, che riproponevano i classici di un passato ancora abbastanza prossimo, con maggior costanza delle intrepide (a volte un po'

malinconiche) mediateche contemporanee. Così, nel caos della mente, confondo alcune immagini, capitali e mai dimenticate. Insomma la morte della regina cattiva, travolta dal masso e spinta nel vuoto del burrone nell'epilogo di *Biancaneve e i sette nani*, mi sembra assai simile alla tragica caduta (a faccia in giù fra le fiamme accese) della povera Marte, la candida vecchietta (fattucchiera forse) condannata al rogo nel cupo prologo di *Dies Irae*. Mescolare Walt Disney e Dreyer è un'operazione filologicamente poco accorta, me ne rendo conto. Eppure mi resta il sospetto che il severo maestro danese possa essere stato colpito, e in qualche misura influenzato, dal volo mortale della strega disneyana: la condannata Marte non è legata a un palo (come di solito capitava alle Sante Pulzelle) per essere soffocata lentamente dal fumo assassino, ma precipita vertiginosamente (come un fantoccio appunto) nelle braci ardenti. L'analogia fra la spaventosa fine delle due vecchie mi parve evidente più di mezzo secolo fa, quando con occhi fanciulli, grazie (per colpa?) a quelle sequenze tanto lontane fra loro, scoprii l'orrore spaventoso della morte, e non lo scordai mai più. Al di là dello sconveniente paragone (magari ho sbagliato il raffronto, ma la memoria del cuore non è ritoccabile), rimane la sensazione che l'educazione sentimentale non faccia distinzioni fra diverse letture e contrastanti visioni. La caccia alla balena bianca tentata da Topolino (non senza Pippo) in un prezioso fumetto degli anni Trenta rasenta la grandezza del *Moby Dick* narrato da Melville; e quando Paperino si spinge con una zattera fra i ghiacci del Mare del Nord alla ricerca dell'elmo di Olaf l'Azzurro, è guidato dall'indomato ardire di Ulisse che naviga con i suoi compagni oltre le colonne d'Ercole, «infine che il mar è sopra lor richiuso».

Ma sto perdendo il filo del discorso e non sta bene. In tale errore, fortunatamente, non sono cadute le due costanti autrici di questo saggio che hanno lavorato per accumulazione e selezione. Tutti i maggiori protagonisti dell'animazione sono da loro analizzati e studiati e la lettura rianima nella mia mente ricordi che credevo dimenticati. Fantasmi potrei dire, pensando ad esempio alle *Fantasmagorie* di Emile Cohl, genio del trucco. Per l'appunto quello del «trucco» è uno dei primi principi critici che ho adottato quando ero intorno ai dieci anni. Quando nei titoli di testa la categoria dei «truccatori» era messa ben in evidenza (di solito capitava nei film di Hollywood), mi disponevo al meglio, quella scritta mi sembrava una garanzia di qualità. L'avventurosa storia narrata in questo libro parla dunque di un secolo (anzi di più) di scommesse e di invenzioni. Alcuni sommi artisti a mio avviso hanno reso al meglio usando il linguaggio «statico» dei fumetti: penso al sommo Winsor McCay, il sognatore pazzo di *Little Nemo*. Ma non mi sentirei di litigare con coloro che preferisse-

ro i cartoon di Gertie, leggiadro dinosauro. Analoghe considerazioni sulla superiorità del fumetto, all'interno della poetica di un singolo autore, si possono fare venendo a giorni più recenti. Ad esempio davanti al maldestro Charlie Brown (e compagni) inventato da Charles M. Schulz.

Altre affinità sentimentali e stilistiche sono più insolite e inaspettate. Francamente non mi ricordavo che Ichikawa Kon, lirico cantore di terribili stragi e dolente desiderio di pace dell'*Arpa birmana*, avesse cominciato come autore di cinema animato per amore delle opere del giovane Disney. Mentre per restare ai maestri della fondamentale scuola giapponese, i dipinti di Miyazaki, ammirati qualche anno fa in una mostra in un palazzo sul lungo Senna a Parigi, forse mi hanno emozionato di più dei suoi film, affascinanti per le storie fantastiche narrate e per gli immaginosi sfondi, ma un po' troppo essenziali (ai miei occhi di spettatore occidentale) nella definizione dei volti umani.

Più che in ogni altro campo, le invenzioni tecniche influenzano il cinema d'animazione, anche quello miliardario. Giustamente le autrici del libro si fermano sulla rivoluzione in tre dimensioni della Pixar che ha sconvolto il panorama dei cartoon, provocando qualche malinconia nei vecchi ammiratori (faccio parte del nostalgico gruppo) degli antichi disegni da mondo piatto e incantato.

Ma le cose cambiano e non si possono fermare. Basta pensare ad alcuni film visti fra il 2007 e il 2008 in cui la confusione fra l'«umano e il non umano», fra il sangue vivo e il computer artificiale è lucidamente totale. Il capitolo più folgorante su questa pista mi è sembrato l'epico *300* di Zack Snyder, la ricostruzione della battaglia delle Termopili schizzata dal cuore oscuro di Frank Miller. Ma mi interessano molto anche i voli acrobatici del mitico *Beowulf*, inseguiti da Zemeckis, uno dei talenti della Hollywood contemporanea, che con l'animazione ha sempre giocato, dalle variazioni horror-disneyane di *Chi ha incastrato Roger Rabbit?* al treno natalizio di *Polar Express*. E se il capriccioso Tim Burton alterna, secondo l'estro del momento, gli attori ai disegni per le sue favole macabre, l'impegnata Marjane Satrapi ha usato i disegni per raccontare (attraverso lo sguardo, forse autobiografico, di una ragazzina) la tormentata evoluzione (né radiosa né progressiva) dell'Iran dalla fine degli anni Settanta a oggi. Ed è vivace e interessante la risposta che l'autrice ha dato a un giornalista che le domandava le ragioni della sua scelta: «Perché l'animazione e non un film d'azione? Pensavo che l'azione dal vivo non avrebbe avuto lo stesso carattere di universalità».

L'avventurosa storia dei «mondi possibili» dunque è continuata mentre questo saggio veniva scritto e sta continuando mentre io butto giù queste notarelle sparse. Il che è bello e istruttivo. Alla fine, terminato il libro, potremo

inseguire sogni felici come Peter Pan e i suoi giovani amici. Rivedere il primissimo Topo sul battello cantante o il piccolo Fievel alla conquista dell'America, la Luna ferita di papà Méliès o l'Africa magica della strega Karabà. Prima che il vento dell'indifferenza ci porti via tutto, conservando nella mente e nel cuore il passato, potremo sentire meglio i fremiti del futuro.

MONDI POSSIBILI

AVVERTENZE

I titoli originali e quelli italiani dei film citati sono riportati in corsivo. Le traduzioni letterali di pellicole che non hanno avuto un'edizione italiana compaiono in tondo tra parentesi.

Quando non diversamente indicato, le citazioni da libri, riviste o siti stranieri sono tradotte dalle autrici.

Seguendo l'uso nipponico, tutti i nomi propri giapponesi vengono preceduti dal cognome.

RINGRAZIAMENTI

Personalmente, vorrei ringraziare per primo Sandro Bernardi, che da anni ha la pazienza di seguire i miei lavori. Ringrazio poi Piero Matteini e il personale della biblioteca della Mediateca Regionale Toscana Film Commission, in particolare Cristina dell'Orso; la Bibliothèque du Film di Parigi; Marina Longo e il suo allievo Andrea Cioncolini; Costantino Maiani; Nicola Michelassi; Federico Pierotti; Massimo Tria; e naturalmente Giovanni Maria Rossi, attento correttore di bozze – e non solo.

c.t.

Vorrei ringraziare Simona Tell per l'aiuto nella stesura sulla parte dedicata alla *stop motion* statunitense. E Marco ed Emma per avermi lasciato un po' di tempo per scrivere.

a.a.

Vorremmo inoltre ringraziare le nostre editrici, le «principesse costanti» Vanessa Chizzini e Valeria Ravera, che hanno reso possibile questo lavoro seguendone ogni fase con pazienza, attenzione e impegno, e Rita Traina per la collaborazione nella correzione delle bozze.

Premessa

La stesura di questo manuale è nata da una lunga e appassionata serie di discussioni di cui vorremmo qui rendere conto.

C'è stata, prima di tutto, la sensazione di una mancanza: entrambe impegnate nell'insegnamento universitario, sentivamo l'esigenza di un testo di supporto alla didattica che unisse agilità e completezza; un testo che fosse, per gli studenti, una lettura piacevole e allo stesso tempo uno strumento affidabile cui fare riferimento. In questo senso il libro nasce come testo di studio; ma la nostra ambizione – diranno i lettori se il risultato la giustifica – è stata anche quella di costruire un lavoro aperto a tutti coloro che, appassionati di cinema d'animazione, desiderano avere uno strumento per ampliare le loro conoscenze, orientare le loro scelte e costruire dei percorsi personali.

È stata questa duplice esigenza a indicarci le linee portanti del lavoro. Innanzitutto, ci preme sottolinearne la dimensione geografica. Il testo è diviso per grandi aree (Europa, Americhe, Asia, Oceania, Africa); questa scelta è stata dettata dalla necessità di limitare la trattazione a quei paesi la cui produzione di cinema animato possieda una qualche consistenza e sia comunque visibile sui nostri schermi o almeno reperibile con relativa facilità in altri supporti (video, dvd, Internet). Per questa ragione non compaiono i paesi del Medio Oriente o l'India e la Thailandia, dove si stanno sviluppando sia studi che lavorano per conto terzi e intervengono nella produzione tecnica ma non creativa di film o serie televisive animate, sia esempi di maggiore valore artistico e creativo, ma che in entrambi i casi costituiscono realtà ancora troppo particolari e frammentarie. Non di meno, anche in alcuni dei paesi inclusi – la Nuova Zelanda ma anche l'America Latina – è spesso difficile tracciare una linea di sviluppo continua e la ricostruzione delle cronologie e dei contributi dati dai singoli autori alla storia del cinema d'animazione è spesso tortuosa e a tratti il-

luminata da improvvisi riconoscimenti, come testimonia il caso di Quirino Cristiani, il pioniere dell'animazione di origine italiana ma attivo in Argentina di cui si era persa la memoria per decenni.

Come tutte le forme culturali contemporanee, il cinema d'animazione rimane sospeso tra arte e industria, tra l'elemento artigianale e artistico e l'aspetto economico dello sfruttamento commerciale; nessuna di queste due modalità può essere trascurata perché entrambe concorrono alla definizione, alla diffusione e alla ricezione dell'opera d'arte. In questo senso, il nostro intento è stato quello di dare spazio sia alla dimensione autoriale sia a quella economico-industriale. Il risultato – lo speriamo – non è un semplice e asettico elenco di nomi e titoli dettato solo dalla successione cronologica, quanto piuttosto un testo che intreccia una rete di rapporti tra singole personalità, film e contesti storico-culturali.

In questo senso, in ogni capitolo abbiamo cercato di inserire i singoli autori all'interno di un modo di produzione, tentando di coglierne le relazioni con l'industria culturale nel suo complesso. Abbiamo inoltre dato il maggior spazio possibile alle pellicole più significative, collocandole in un contesto storico ed esaminandole sia dal punto di vista estetico sia da quello tecnico.

S'inserisce in questa prospettiva anche la presenza dei testi che accompagnano ogni capitolo. Ci è sembrato opportuno completare la trattazione storico-critica dando spazio alle voci degli autori di cinema; così, nella scelta dei brani antologici, ai saggi critici degli studiosi – peraltro ampiamente segnalati nella bibliografia – abbiamo preferito, quando possibile, dare la possibilità al lettore di avvicinarsi alle riflessioni degli animatori che, tramite interviste o testimonianze autobiografiche, hanno raccontato il loro lavoro. Si sono privilegiati, inoltre, testi poco noti o non disponibili fino a questo momento in traduzione italiana.

Infine, a chiusura del volume abbiamo inserito un piccolo glossario che faciliti la lettura dando una sintetica definizione dei termini tecnici ricorrenti.

Ma, soprattutto, lo scopo di questo testo è stato quello di non soffocare il fascino incantatore dei mondi possibili evocati dalle mille vite e infinite risorse del cinema d'animazione, perché la lettura di questo libro possa essere un percorso di conoscenza ma anche un viaggio nella dimensione altra, inconsueta e affascinante, dei cartoon. Speriamo di esserci riuscite.

Gorizia-Firenze, giugno 2008

a.a., c.t.

PARTE PRIMA

L'Europa

Tra magia, spettacolo e scienza: dalla lanterna magica al teatro ottico

Camera oscura, lanterna magica, lanterna viva, ombre cinesi; fenachistoscopio, thaumatropio, prassinoscopio, zootropio; teatro ottico, fantasmagoria, mondi nuovi... Il panorama delle invenzioni che precedono il cinematografo Lumière affascina proprio perché variegato nelle forme e amplissimo nella cronologia. E in effetti, ripercorrendo la storia della rappresentazione e dello spettacolo, è forte la tentazione di abbandonarsi a una «teleologia del cinematografo», ovvero di rintracciare nelle manifestazioni artistiche più disparate e remote nel tempo – incantevoli in quanto colme di mistero nella loro lontananza – primi passi e anticipazioni delle caratteristiche del cinema così come lo intendiamo oggi[1].

Così ci sono storie del cinema (e del cinema d'animazione) che si aprono con la citazione dei disegni delle grotte di Altamira[2], rintracciando – forse arbitrariamente – nei graffiti preistorici una volontà di rappresentazione di figure in movimento simile a quella che ispirerà Reynaud e i fratelli Lumière. All'estremo opposto sta chi (come Giannalberto Bendazzi[3]) risolve il problema con una scelta drastica, facendo partire la storia del cinema d'animazione dal teatro ottico di Reynaud – ovvero dal primo fenomeno che presenta tutti i trat-

1. È quella «tentazione delle origini» di cui parla Antonio Costa, raccontando la seduzione del tentativo di spostare le radici del cinema sempre più indietro, nella suggestione archeologica – tra Foucault e Proust – della ricerca del tempo perduto (cfr. A. Costa, *Introduzione*, in Id. [a cura di], *La meccanica del visibile. Il cinema delle origini in Europa*, La casa Usher, Firenze 1983, pp. 11-32).

2. Cfr. quanto sostiene Virgilio Tosi ne *Il cinema prima di Lumière*, Rai-Eri, Roma 1984 (poi Il Castoro, Milano 2006), in particolare le pp. 14-16.

3. G. Bendazzi, *Cartoons. Cento anni di cinema d'animazione*, Marsilio, Venezia 1992 (1ª ed. 1988).

ti dello spettacolo cinematografico: riproduzione del movimento, uso della pellicola, ripetibilità dello spettacolo, proiezione pubblica – e non prendendo in considerazione tutti quegli esperimenti, tentativi, meccanismi che lo precedono, con il rischio di presentare l'invenzione del cinema come un fenomeno sorto dal nulla e non, come invece esso è, la risultante di una serie di ricerche e insieme di un clima culturale e scientifico. Al contrario, altri ancora, come Gian Piero Brunetta[4], scelgono di partire, nel tracciare la storia della visione che precede il cinema, dall'«occhio leonardesco, centro simbolico della nuova concezione antropomorfica rinascimentale» in quanto indice dell'aprirsi dell'era moderna, per percorrere un itinerario vasto e complesso che illumina il formarsi dell'immaginario popolare europeo e il suo sfociare nell'invenzione e rapida diffusione del cinematografo.

L'itinerario che prenderà forma in queste pagine sceglie un percorso intermedio che, lontano dalla pretesa di esaurire tutti quei fenomeni che in qualche modo – e talvolta in maniera alquanto soggettiva – appaiono contenere un'idea di cinema, si dipana lungo il filo rosso dell'invenzione e diffusione dei meccanismi che tentano di rappresentare il movimento senza ricorrere alla tecnica della riproduzione fotografica. In quest'ottica si privilegeranno quegli strumenti che non mirano tanto alla riproduzione del reale – come camera oscura, mondo nuovo, panorami e diorami, dagherrotipi, per arrivare alla fotografia e agli esperimenti di Muybridge e Marey – quanto a costruire un universo completamente nuovo e artificiale creato dall'artigiano-artista attraverso disegni, dipinti, pupazzi, ombre e quant'altro esuli dalla tecnica fotografica, in un percorso che parte dalla lanterna magica e dalla fantasmagoria per indagare le possibilità del fenachistoscopio e di tutti quei dispositivi (prassinoscopio, zootropio, thaumatropio) che vogliono, mediante figure disegnate, ricreare il movimento, fino ad arrivare al teatro ottico di Reynaud come fenomeno che, come si diceva, presenta tutte le caratteristiche dello spettacolo cinematografico d'animazione.

La lanterna magica

> Le immagini più multicolori brillano sul muro bianco! E quand'anche ciò non fosse che un'illusione passeggera, ciò realizza la nostra felicità, quando come dei bambini ingenui restiamo lì davanti, rapiti da queste meravigliose apparizioni. [...]

4. Cfr. G.P. Brunetta, *Il viaggio dell'icononauta. Dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumière*, Marsilio, Venezia 1997.

> Wilhelm, che cos'è per il nostro cuore un mondo senza amore! Che cos'è una lanterna magica senza luce? Ma basta che tu ci metta un lumicino e subito le immagini più variopinte appaiono sulla tua parete bianca! E anche se non fossero altro che questo, fugaci fantasmi, essi fanno la nostra felicità quando vi stiamo dinanzi come ingenui fanciulli e ci deliziamo di quelle immagini meravigliose.[5]

Così Goethe attribuisce a Werther lo sguardo e il sentire di uno dei tanti spettatori che rimanevano affascinati dalla lanterna magica. Molti anni dopo sarà un altro illustre spettatore, Sigmund Freud, a ricordare brevemente, rievocando una serata romana, le immagini della lanterna; da una finestra della sua stanza in piazza Colonna, in una sera del 1907, egli poté vedere:

> alcune migliaia di persone che vanno per godere del ponentino serale che rende l'aria deliziosa, per ascoltare le musiche di una banda militare e per osservare le lastre di lanterna magica che la Società Italiana Cines proietta sulla parte alta di un palazzo. Ci sono immagini pubblicitarie mescolate a fotografie di paesaggi, ghiacciai o ritratti di negri del Congo.[6]

Se non in senso strettamente cronologico (Goethe scrive il *Werther* nel 1774, mentre l'invenzione della lanterna, come si vedrà, è precedente di almeno un secolo), senz'altro per quanto riguarda l'impatto sulla mente e sulle emozioni degli spettatori le due testimonianze racchiudono l'arco di vita della lanterna magica, dalla sua massima popolarità e diffusione nel Settecento fino al lento declino, nei primissimi anni del Novecento. Nel testo goethiano affiora forte il fascino che scaturisce dalle proiezioni della lanterna e la presa prepotente che quelle figure di luce hanno sugli occhi di chi assiste a quegli spettacoli come a un fenomeno nuovo e affascinante, mentre le parole di Freud ritraggono la lanterna alla fine del suo cammino, quando è diventato uno spettacolo la cui attrattiva è ormai diluita dalla lunga consuetudine e incalzata dalle immagini cinematografiche che ancora convivono con esso, ma che presto ne prenderanno il posto.

In effetti la fotografia e, soprattutto, il cinema nascente decretano la lenta ma inesorabile fine di un'invenzione che, a partire dalla metà del Seicento, ha contribuito a formare una cultura visiva comune a tutta l'Europa. Laurent Mannoni ha dimostrato come l'ideazione di quella che sarà chiamata lanterna

5. W. Goethe, *I dolori del giovane Werther* (1774), Bompiani, Milano 1987, p. 37 e p. 77.

6. Da una lettera di Sigmund Freud alla famiglia del 22 settembre 1907, cit. in G.P. Brunetta, *Il viaggio dell'icononauta*, cit., pp. 227-228.

magica si debba non tanto al padre gesuita Athanasius Kircher (1601-1680), come generalmente si ritiene, quanto al protestante olandese Christiaan Huygens (1629-1695)[7].

Matematico, fisico, astronomo di notevole fama nell'Europa delle corti nella seconda metà del Seicento, è in effetti Huygens ad avere la paternità dell'invenzione del meccanismo della lastra animata. Ispirandosi alle figure della *Danza della morte* di Holbein, lo scienziato dipinge due lastre di vetro: una, fissa, che rappresenta uno scheletro senza cranio e senza braccio destro, e una, mobile, su cui sono disegnati soltanto il teschio e il braccio. I vetri vengono collocati, sovrapposti l'uno all'altro, in una piccola scatola (la lanterna) dalle pareti oscurate, che contiene una fonte di luce (di solito una candela o una lampada a olio). I raggi luminosi sono raccolti da uno specchio concavo posteriore che li riflette prima su un condensatore e poi sulla lastra. Questa, posizionata davanti all'obiettivo, proietta, ingrandite, le immagini dipinte. Alzando e abbassando la lastra mobile, si ha l'impressione che lo scheletro muova ora il cranio, ora il braccio.

In questo modo Huygens riesce a dare l'illusione del movimento a una figura proiettata su uno schermo; due degli elementi portanti del cinema d'animazione, il dinamismo e la proiezione ingrandita, sono quindi già presenti, in un'invenzione – siamo nel 1659 – che trova immediata eco nei circoli scientifici. Ma lo scienziato olandese, immerso negli studi di ottica, considera l'ideazione della lanterna nient'altro che una «bagatella», una distrazione priva d'importanza. Se il principio di ottica che la sostiene è interessante, l'uso spettacolare che se ne fa (la proiezione di immagini bizzarre è destinata a suscitare lo stupore e la meraviglia degli spettatori più che a stimolarne l'erudizione) lo rende uno strumento di divertimento più che un esperimento scientificamente rigoroso.

Diversa è la posizione di Athanasius Kircher, uomo di scienza che riassume, nella sua riflessione, la vivacità proteiforme della cultura secentesca[8]. Chia-

7. Cfr. L. Mannoni, *La grande arte della luce e dell'ombra. Archeologia del cinema*, Lindau, Torino 2000, in particolare le pp. 43-61.

8. Nella vasta bibliografia dedicata a Kircher sono da segnalare almeno: i saggi raccolti in M. Casciato - M.G. Ianniello - M. Vitale (a cura di), *Enciclopedismo in Roma barocca. Athanasius Kircher e il Museo del Collegio Romano tra Wunderkammer e museo scientifico*, Marsilio, Venezia 1986, in particolare i contributi di M.G. Ianniello *Kircher e l'Ars magna lucis et umbrae* e di L. Cassanelli *Macchine ottiche, costruzione delle immagini e percezione visiva in Kircher*; V. Rivosecchi, *Esotismo in Roma barocca. Studi sul padre Kircher*, Bulzoni, Roma 1982, oltre alle pagine che al gesuita dedica M. Brusatin in *L'arte della meraviglia*, Einaudi, Torino 1986, pp. 141-164.

mato a succedere a Kepler nella carica di astronomo imperiale alla corte asburgica, il padre gesuita è poi a Roma, docente di matematica, fisica e lingue orientali al Collegio Romano e fondatore del museo che porta il suo nome.

L'insieme della vasta opera kircheriana – soprattutto la collezione museale – si disegna come un'immensa *Wunderkammer*: una stanza delle meraviglie che mira a raccogliere ogni sapere scientifico. Nei suoi scritti, e segnatamente nell'*Ars magna lucis et umbrae* (1646 e poi 1671)[9], trattato di ottica e insieme guida all'immagine nella sua dimensione tecnica così come simbolica di strumento di conoscenza e di illusione, è evidente il tentativo di abbracciare l'intera gamma dello scibile coniugando il sapere scientifico (e con esso il gusto per la collezione e l'elencazione) con la cultura ermetica e neoplatonica, permeata di influenze cabalistiche. È in questo senso che Kircher è pienamente barocco: nella sua opera la scienza è un teatro, uno spettacolo che esibisce il sapere ma vuole suscitare anche stupore. Così, con le sue macchine ottiche, Kircher dà vita a spettacoli incredibili: con uno specchio cilindrico proietta in aria l'immagine di Gesù che ascende ai cieli, oppure, mediante uno specchio concavo, una lente iperbolica e una candela, evoca su un muro l'immagine del demonio, divertendo i fedeli e insieme incoraggiandoli nella loro convinzione religiosa[10].

È evidente allora la distanza che separa lo scienziato Huygens dal gesuita Kircher: teso alla ricerca di un sapere rigorosamente scientifico il primo, aperto all'uso delle «opere dell'arte che generano contemporaneamente diletto e meraviglia» l'altro; ed evidente è anche la diversa importanza di entrambi ai fini di una storia del precinema: se Huygens è senz'altro responsabile dell'invenzione del meccanismo della lanterna magica, Kircher è colui che, forse per primo, ne ha compreso il valore spettacolare e ne ha fatto uso in una direzione di intrattenimento (seppure motivato dall'intenzione edificante) che è quella, tutta moderna, del cinematografo.

La presenza della lanterna magica in tutta Europa – e anche oltre: è un altro gesuita, Claudio Filippo Grimaldi, a portarne un esemplare in Cina[11] – si registra dunque dalla metà del Seicento. Strumento di divertimento popolare, suo principale veicolo di diffusione sono ambulanti e *colporteurs*, spesso savoiardi o provenienti dalla regione del Tesino in Trentino, che – la scatola della lanterna in spalla e accompagnati, come dimostra la vasta iconografia sul te-

9. A. Kircher, *Ars magna lucis et umbrae*, Roma 1646; Amsterdam 1671.

10. Per la descrizione degli spettacoli approntati da Kircher cfr. M.G. Ianniello, *Kircher e l'Ars magna...*, cit., pp. 231-232.

11. Su Claudio Filippo Grimaldi cfr. L. Mannoni, *La grande arte...*, cit., pp. 87-90.

ma[12], da piccoli animali e strumenti musicali – allestiscono gli spettacoli in strade e piazze, per un pubblico il cui stupore è accresciuto dalla poca familiarità con le immagini, limitata perlopiù ai dipinti e alle sculture delle chiese, oltreché ai primi esemplari di stampa popolare come le celebri stampe di Epinal[13].

Accanto alle visioni prospettiche offerte dal «mondo nuovo»[14], che attraggono gli spettatori con l'accuratezza delle riproduzioni e l'illusione ottica che dà la sensazione di una veduta reale, le lanterne magiche s'impongono all'attenzione di chi ne osserva lo spettacolo attraverso la varietà dei temi: soggetti religiosi, scene di vita pastorale, riproduzioni di opere pittoriche, descrizioni di luoghi lontani, illustrazioni scientifiche, messe in scena di grandi eventi. Molti di questi soggetti torneranno come protagonisti dei primi film del cinematografo Lumière, che eredita dalla lanterna magica la fascinazione per il catalogo del sapere come camera delle meraviglie e come piacere generato dall'osservazione di una raccolta che comprende tutti i rami dello scibile. Tematiche del genere, unite all'iconografia delle lastre – che si rifà sia a modelli alti (la pittura), sia soprattutto alle arti applicate, agli almanacchi, alle immagini religiose come anche alle carte dei tarocchi – contribuiscono a formare quello che è stato chiamato un «esperanto visivo» europeo, ovvero una cultura per immagini che ha circolato per tutto il continente tra il Sei e l'Ottocento per il tramite dei *colporteurs* e che ha unito popolazioni e culture diverse, dotandole di un immaginario comune.

Dal Settecento in poi, se gli ambulanti continuano a popolare strade e piazze europee, la lanterna magica acquista sempre più un uso didattico e scientifico: nei trattati dell'epoca dei Lumi è considerata uno strumento ottico di digni-

12. Si pensi alle numerose incisioni e stampe che entrano in circolazione già dalla metà del Seicento e che raffigurano girovaghi e ambulanti con le loro *cassele* (cassette) e scatole che contengono camere ottiche, tra le quali spicca il disegno di Watteau *Mercante savoiardo* (1715), conservato al Gabinetto disegni e stampe degli Uffizi.

13. Tali immagini, che prendono il nome dalla città francese di Epinal dove si trovava una celebre stamperia, riproducevano fatti e personaggi della storia sacra o comunque racconti a carattere edificante e morale, oltre che avvenimenti storici, politici, militari con uno stile semplice e popolare, ed ebbero una vasta diffusione in tutta Europa.

14. Il «mondo nuovo» è costituito da un dipinto che rappresenta di solito una veduta urbana o una rappresentazione architettonica, realizzato secondo i canoni della prospettiva e contenuto in una scatola ottica che consente anche l'uso di dispositivi d'illuminazione; osservando dentro ai fori ricavati sulla parte anteriore della scatola, lo spettatore ha l'illusione di guardare un vero paesaggio. Sul mondo nuovo cfr. J. Kaldenbach, *Perspective Views*, in «Print Quarterly», n. 2 (1985), pp. 87-104, e i due contributi di C.A. Zotti Minici, *Il Mondo nuovo: le meraviglie della visione dal '700 alla nascita del cinema*, Mazzotta, Milano 1988, e *Mirabili visioni. Vedute ottiche della stamperia Remondini*, Provincia autonoma di Trento, Trento 1996.

tà pari al cannocchiale, agli specchi prismatici, convessi, concavi o anamorfici; e parallelamente si realizzano serie di lastre a tema divulgativo che rappresentano parti anatomiche, sezioni del corpo umano, specie di insetti e di animali. Ad aumentarne l'attrattiva è l'introduzione di un meccanismo che perfeziona la possibilità di mostrare figure in movimento, introdotto dall'olandese Pieter van Musschenbroeck negli anni intorno al 1736. Costruttore di lastre per lanterne, quest'ultimo individua un procedimento pratico efficace per animare le sue figure, basato su un meccanismo a cordicella che permette di far scorrere una lastra su un'altra simulando il movimento degli oggetti rappresentati.

Così, lungo l'Ottocento, accanto alla dimensione giocosa di divertimento popolare, la lanterna magica acquista dignità di strumento educativo[15]; parallelamente la manifattura artigianale delle lastre lascia il posto alla produzione industriale, più massiccia e forzatamente più anonima, che si articola in cataloghi ricchissimi, comprensivi di migliaia di lastre i cui soggetti coprono tutti i campi del sapere artistico, letterario, scientifico: biologia, storia, geografia, astronomia, zoologia, anatomia, storia dell'arte, letteratura, sacre scritture... La trasformazione riguarda tutte le componenti dello spettacolo. Abbandonate le piazze cittadine, le proiezioni trovano posto nei salotti, nei caffè, nelle case di campagna; e al viaggiatore savoiardo che attira gli spettatori al grido di «Lanterne magique!» si sostituisce un presentatore dignitoso che illustra con sicurezza, a un pubblico elegante, il contenuto edificante e istruttivo delle immagini proiettate sul muro.

Il potere di creare attraverso la luce, l'incanto della visione di forme tremanti sul muro, il fascino della proiezione in penombra sono tutti elementi che fanno della lanterna un primo esempio di animazione. Per poter parlare rigorosamente di cinema si dovrà arrivare a una riproduzione del movimento più precisa e all'uso della pellicola che garantisce la ripetibilità costante dello spettacolo, mentre la lanterna magica è ancora una rappresentazione artigianale che per darsi dipende dalla presenza di un autore-esecutore.

La fantasmagoria

Solitamente gli spettacoli di fantasmagoria, documentati a partire dagli anni Ottanta del Settecento, sono identificati con il nome del fisico e aeronauta francese Etienne-Gaspard Robert, soprannominato Robertson (1763-1837). In

15. Si pensi, solo per fare un esempio, alla bella sequenza che all'incanto provocato dagli spettacoli di lanterna magica nei bambini dedica Ingmar Bergman in *Fanny e Alexander* (1982).

realtà costui, abile uomo di spettacolo, raccoglie e perfeziona una serie di esperimenti condotti da scienziati come anche da sedicenti maghi e illusionisti, tra cui il mago e professore di fisica Henri Decremps, Edme-Gilles Guyot, l'inventore della «lanterna nebulosa»[16], e Paul Philidor, il primo a sperimentare, nel 1792, la retroproiezione mobile, principio che, accanto al meccanismo della lanterna magica, sta alla base della fantasmagoria. Una o più lanterne vengono poste dietro lo schermo, in modo da restare invisibili al pubblico; quando in sala si fa buio, sulla tela appare una figura molto piccola che s'ingrandisce sempre più, grazie allo scorrere della lanterna su un meccanismo a cremagliera che la avvicina e allontana dallo schermo.

A fare della fantasmagoria uno spettacolo di successo nella Parigi di inizio Ottocento (la prima seduta si tiene il 23 gennaio del 1798, alle sei del pomeriggio, come documentano gli annunci pubblicitari dell'epoca[17]) è dunque Robertson: figura complessa, mescolanza di scienziato e ciarlatano, pubblica studi e articoli di fisica, si dedica agli esperimenti galvanici e al mesmerismo, è un illuminista convinto, ma allo stesso tempo è un illusionista che gioca sulla credulità di spettatori ingenui, disposti a immergersi nella dimensione onirica del misterioso e dell'orrorifico. E in effetti l'iconografia delle fantasmagorie di Robertson si configura come un recupero, in pieno clima da *Encyclopédie*, delle atmosfere oscure della negromanzia e del mistero: gli spettacoli rappresentano apparizioni di spettri che si alzano dalle tombe, di esseri incorporei che attraversano la sala, come le streghe shakespeariane del *Macbeth*, di fantasmi di personaggi illustri che si rivolgono al pubblico. Lo stesso Robertson ha annotato la descrizione di uno dei suoi spettacoli, intitolato *Young enterrant sa fille*[18]:

> Suono d'una campana d'allarme; vista di un cimitero rischiarato dalla luna. Young trasporta il corpo inanimato della figlia. Entra in un sotterraneo in cui si trova una serie di ricche tombe. Bussa sulla prima. Appare uno scheletro. Young fugge. Poi

16. Negli spettacoli di «lanterna nebulosa» le immagini non sono proiettate sul tradizionale schermo, ma su un sipario di fumo, offrendo un effetto di forte suggestione.

17. E come ricordano anche i volumi di memorie di Robertson: *Mémoires récréatifs scientifiques et anecdotiques du physicien-aéronaute E.G. Robertson*, 2 voll., Paris 1831; il primo volume è stato ripubblicato in ristampa anastatica presso Café Clima, Langres 1985. Sulla fantasmagoria si veda M. Milner, *La fantasmagoria: saggio sull'ottica fantastica*, Il Mulino, Bologna 1988. Su Robertson cfr. F. Lévie, *Etienne-Gaspard Robertson. La vie d'un fantasmagore*, Le Préambule, Paris 1990.

18. Il riferimento va naturalmente al poeta inglese Edward Young (1683-1765), autore dell'elegia *The Complaint; or Nights Thoughts on Life, Death and Immortality*, tradotto in italiano a partire dal Settecento con il titolo *Le notti*.

ritorna, apre una seconda tomba. Seconda apparizione e nuovo spavento. Batte alla terza tomba: un'ombra si alza e gli domanda: «Che vuoi?». «Una tomba per mia figlia», risponde Young. L'ombra lo riconosce e gli cede il suo posto. Young depone la figlia. Appena il coperchio è chiuso si vede l'anima volare verso il cielo. Young si inginocchia e rimane in estasi.[19]

Nel 1799 Robertson brevetta la tecnica su cui si fonda il suo spettacolo, riuscendo così a tenerne segreto il funzionamento in modo da ottenerne l'uso esclusivo, con i relativi introiti, e da stimolare ancor più la curiosità del pubblico; ma allo scadere dei termini il procedimento diviene di dominio universale e la fantasmagoria si diffonde in tutta Europa, a Londra, Berlino, Bruxelles, Venezia, Vienna.

Il fenachistoscopio di Plateau e Stampfer

Nei primi decenni dell'Ottocento, gli studi e gli esperimenti di ottica si moltiplicano. Negli ambienti scientifici si diffonde, tra gli altri, l'analisi del fenomeno della «persistenza retinica», per il quale, se si osserva una serie di immagini che scorrono davanti agli occhi abbastanza rapidamente, la retina percepirà le diverse figure come un'unica immagine[20]. Stimolati da tali studi, scienziati di diversi paesi producono una serie d'invenzioni ottiche che condurranno, nel 1888, all'invenzione che costituisce il primo caso di cinema d'animazione: il teatro ottico di Charles-Emile Reynaud.

Primo esempio di strumenti ottici di questo genere è il thaumatropio, sperimentato in Inghilterra nei primi decenni del XIX secolo. Si tratta di un disco di cartone ai cui bordi sono attaccate due cordicelle: facendo girare le cordicelle tra le dita, ruota anche il disco, sulle cui facce sono disegnate due figure, ad esempio un uccellino e una gabbia vuota; la rotazione rapida del disco fa sì che l'occhio veda le due immagini come una sola, in modo che l'uccellino appaia dentro la gabbia.

Nel 1832 due scienziati, il francese Joseph-Antoine Plateau e il tedesco Simon Stampfer, indipendentemente l'uno dall'altro, inventano lo stesso apparecchio, poi definito fenachistoscopio. Si tratta di un disco di cartone su cui

19. E.G. Robertson, *op. cit.*, p. 297.

20. Come è stato poi dimostrato, il fenomeno della persistenza retinica non gioca alcun ruolo nella visione dei film; l'illusione del movimento è data dal cosiddetto «effetto phi», descritto da Wertheimer nel 1912.

una stessa figura è riprodotta in sedici posizioni diverse (ad esempio una ballerina che esegue un passo di danza); una manovella fa ruotare il disco davanti a uno specchio, in modo che, guardando il riflesso e osservando le figure unirsi in una sola grazie alla velocità di rotazione, si abbia l'illusione di vedere la figura muoversi[21]. Riprodotto in numerosi esemplari e commercializzato, il fenachistoscopio diventa presto di moda, diffondendosi nelle case borghesi insieme alla lanterna magica e contribuendo ad allargare il pubblico degli appassionati dei giochi d'ottica.

Il teatro ottico di Charles-Emile Reynaud

Sperimentata per la prima volta nel 1839 da Joseph Nicéphore Niepce, negli anni Settanta dell'Ottocento la fotografia è ormai una realtà diffusa. Nel periodo che segue le sperimentazioni della riproduzione meccanica della realtà si moltiplicano, ed è da questa serie di procedimenti, segnatamente dalla fotografia del movimento degli animali condotta dallo scienziato inglese Eadweard Muybridge[22] e dalla cronofotografia sperimentata dal fisiologo francese Etienne-Jules Marey[23], che deriva l'invenzione del cinematografo Lumière (che ha la sua prima proiezione pubblica nel dicembre del 1895).

La riproduzione del reale tramite l'animazione prosegue invece sulla strada tracciata dai giochi d'ottica sei-settecenteschi e – se ha senso stabilire primati nella storia del cinema – raggiunge prima il suo traguardo: in effetti l'invenzione di Charles-Emile Reynaud (1844-1918), il teatro ottico, è brevettata dal suo autore il 1° dicembre 1888 e vede la sua prima rappresentazione pubblica il 28 ottobre del 1892 al Musée Grevin di Parigi[24]. Ricercatore autodidatta, apprendista ottico, fotografo, spettatore fin da bambino delle sedute di lanterna magica dell'abate Moigno (uno degli uomini di spettacolo più celebri

21. Cfr. J.-A. Plateau, *Sur un nouveau genre d'illusions d'optique*, in A. Quetelet (a cura di), *Correspondance mathématique et physique de l'Observatoire de Bruxelles*, Istituto Cinematografico Cecoslovacco, Praga 1948, pp. 365-368.

22. Su Muybridge cfr. G. Hendricks, *Eadweard Muybridge: the Father of the Motion Picture*, Grossmann, New York 1975; R.B. Haas, *Muybridge. Man in Motion*, University of California Press, Berkeley 1976.

23. Sulla cronofotografia cfr. M. Braun, *Picturing Time. The Work of E.J. Marey*, University of Chicago Press, Chicago 1992; M. Frizot, *La chronophotographie*, Fuchay, Beaune 1994.

24. Sull'attività cinematografica del Musée Grevin cfr J.J Meusy - V. Schwartz, *Le Musée Grevin et le cinématographe: histoire d'une rencontre*, in «1895», n. 11 (1991).

della Parigi di fine Ottocento), Reynaud è a tutti gli effetti il primo regista della storia del cinema d'animazione[25].

Fin dai primi esperimenti Reynaud è attento a unire la dimensione scientifica – i principi di ottica che regolano i suoi apparecchi – alla sfera pubblica, e lucrativa, della proiezione collettiva. Dopo aver perfezionato nel 1877 il prassinoscopio, un apparecchio basato sullo stesso principio del fenachistoscopio[26], due anni dopo presenta al pubblico il prassinoscopio-teatro: un meccanismo in cui le immagini, prodotte dalla rotazione del prassinoscopio, vengono proiettate su uno schermo su cui è dipinta una scenografia, in modo da mettere in scena un racconto. Siamo quindi in un'atmosfera che per molti aspetti è già cinematografica: la visione pubblica in sala e a pagamento, il movimento delle figure disegnate, la narrazione di una storia, per quanto semplice. Quello che manca è, qui, l'uso della pellicola e la ripetibilità dello spettacolo anche in assenza del suo autore: solo Reynaud è in grado di azionare il complesso meccanismo da lui inventato. Il teatro ottico – brevettato, come si è detto, nel 1888 – rispetta anche queste due condizioni. Scrive lo stesso Reynaud:

> L'apparecchio ha come scopo quello di ottenere l'illusione del movimento, non più limitata alla ripetizione delle stesse pose a ogni giro dello strumento, come avviene necessariamente in tutti gli apparecchi conosciuti (zootropi, prassinoscopi, ecc.) ma, al contrario, di varietà e durata indefinite e capace così di produrre vere scene animate con uno sviluppo illimitato. Da cui il nome di *Teatro ottico* dato dall'inventore a questo apparecchio.[27]

L'invenzione di Reynaud consiste in una striscia di celluloide perforata su cui lo stesso autore ha disegnato, a mano e una per una, le figure che compongono il racconto. La striscia di celluloide si srotola davanti a una lanterna magica che proietta le immagini disegnate, tramite un complesso meccanismo di specchi, su uno schermo di tela bianca, su cui un'altra lanterna magica proietta le scenografie. Il tutto avviene, come già per Robertson, in retroproiezione,

25. Su Reynaud cfr. M. Noverre, *Emile Reynaud, sa vie et ses travaux*, Huau, Brest 1926.

26. Si tratta di un apparecchio in cui le figure sono disegnate non su un disco piatto come nel fenachistoscopio, ma all'interno di un cilindro rotante; esse si riflettono su un piccolo cilindro ricoperto di specchi posto all'interno del cilindro principale: quando l'intero apparecchio ruota, lo spettatore vede negli specchi il riflesso delle immagini e ha l'illusione di vederne una sola in movimento.

27. E. Reynaud, brevetto n. 194.482, 1° dicembre 1888 (cit. in L. Mannoni, *La grande arte...*, cit., p. 410).

in modo che il pubblico, non vedendo il meccanismo che origina lo spettacolo, resti affascinato dal prodursi quasi magico delle immagini sullo schermo e dagli effetti sonori che le accompagnano.

Rispetto al prassinoscopio, in cui le figure sono disegnate su un cilindro e perciò sono forzatamente in numero limitato, è chiaro che l'estensione della striscia di celluloide è molto maggiore e dunque la serie di immagini può articolarsi in uno spazio più ampio, dando la possibilità all'autore di narrare storie di discreta complessità. Inoltre la presenza di un supporto fisso – la celluloide – fa sì che, potenzialmente, chiunque possa proiettare le figure dipinte da Reynaud: ci si allontana così sia dalla dimensione di divertimento «da salotto» tipica di molti giochi d'ottica (dalla lanterna magica al fenachistoscopio), sia dalla tecnica artigianale che prevedeva comunque la presenza dell'autore per la messa in scena dello spettacolo, come accade ad esempio nelle fantasmagorie di Robertson o nel prassinoscopio dello stesso Reynaud.

Dei primi film creati da Reynaud – un'operazione di enorme cura e pazienza: la realizzazione delle prime tre strisce costò all'autore quattro anni di lavoro – sono rimasti solo *Pauvre Pierrot!* (Povero Pierrot!) e *Autour d'une cabine* (Intorno a una cabina); il primo (36 metri, per una proiezione di quattro-cinque minuti) ripercorre le disavventure di Pierrot, innamorato deluso di Colombina, mentre il secondo (45 metri) illustra la giornata al mare di una coppia di parigini in tono brillante e divertito. Il primo film è piuttosto semplice: su uno sfondo nero si muovono le figure, dipinte di chiaro, di Pierrot e Colombina, impegnate in un inseguimento amoroso che vedrà Pierrot avere la peggio. *Autour d'une cabine*, oltre che da una maggiore lunghezza, è caratterizzato da una grande raffinatezza: i disegni sono estremamente accurati, ricchissimi di dettagli, e la gamma dei colori è variegata, dal celeste pastello delle acque del mare ai rosa e verdi tenui delle carni e dei costumi dei personaggi. Effetti di trasparenza e sovrimpressione completano la perfezione dell'opera, il cui impatto sullo spettatore è straordinariamente simile a quello della visione di un film.

Gli altri titoli disegnati da Reynaud (*Un bon bock* [Un buon boccale], *Le clown et ses chiens* [Il clown e i suoi cani], *Un rêve au coin du feu* [Un sogno accanto al fuoco]) furono distrutti qualche anno dopo dall'autore stesso, sconfortato dalla progressiva perdita di spettatori che nel 1900 portò il Musée Grevin a eliminare dalla programmazione le rappresentazioni di teatro ottico. La diffusione del cinematografo Lumière aveva portato i parigini a disertare gli spettacoli di Reynaud, che pure, tra il 1892 e il 28 febbraio del 1900, data dell'ultima rappresentazione, erano stati visti da più di cinquecentomila persone.

Testi
Etienne-Gaspard Robertson e Joseph Plateau

Da Etienne-Gaspard Robertson, Mémoires récréatifs, scientifiques et anecdotiques du physicien aéronaute E.-G. Robertson*, Paris 1831 (ora anche Café Clima, Langres 1985); trad. di G.M. Rossi*

Dopo aver percorso i chiostri quadrangolari dell'antico convento e attraversato il mio gabinetto di fisica, si arrivava dinanzi a una porta di foggia antica, istoriata di geroglifici, che sembrava annunciare l'entrata nei misteri di Iside. Ci si trovava allora in un luogo scuro, parato a lutto, debolmente illuminato da una lampada sepolcrale, e in cui alcune lugubri immagini annunciavano la destinazione; una calma profonda, un silenzio assoluto erano come i preludi di un mondo ideale. [...] «Ciò che sta per accadere tra pochi istanti sotto i vostri occhi, Signori, non è uno spettacolo frivolo; è fatto per l'uomo che pensa, per il filosofo che ama perdersi un istante con Sterne tra le tombe».

[...] Appena smesso di parlare, la lampada antica sospesa sulle teste degli spettatori si spegneva e questi piombavano in un'oscurità profonda, nelle tenebre più spaventose. [...] Al rumore della pioggia, del tuono, della campana funebre, che evocava le ombre delle loro tombe, succedevano i suoni strazianti dell'armonica; il cielo si mostrava solcato però in tutti i sensi dalla folgore. In lontananza, indicibilmente remoto, un punto misterioso sembrava apparire: una figura piccola dapprima si profilava, poi si avvicinava a passi lenti e a ogni passo sembrava ingigantire. L'effetto delle apparizioni era prodigioso e trovava senza dubbio le donne più impressionabili degli uomini, ma il terrore, assai diminuito dalla presenza del pubblico numeroso e dalla certezza – benché qualche volta lo si dimenticasse – di non avere null'altro davanti a sé che delle ombre, non produsse mai risultati funesti.

Piccolo repertorio fantasmagorico

Il Sogno o l'Incubo. Una giovane donna sogna quadri fantastici: il demone della gelosia le schiaccia il seno con un'incudine di ferro e tiene un pugnale sospeso sul suo cuore; una mano armata di forbici taglia il filo fatale; il pugnale cade, la trafigge; ma l'Amore glielo toglie e guarisce le ferite con foglie di rosa.

Preparativi per il sabba. Un orologio batte la mezzanotte; una strega, con il naso su un libro, alza il braccio tre volte. Cala la luna, le si piazza davanti e diventa del colore del sangue; con la sua bacchetta, la strega la colpisce e la taglia in due. Ricomincia a sollevare la mano sinistra: alla terza volta, gatti, pipistrelli e teste di morto cominciano a volteggiare insieme a due fuochi fatui. Al centro di un cerchio magico si leggono queste parole: «Partenza per il sabba». Arriva una donna volando a cavallo di una scopa; si susseguono un demone, uno Stravagante su una scopa, e numerose figure. Appaiono due monaci con la croce, poi un eremita per l'esorcismo e tutto si dissolve.

Macbeth. Il re si presenta da Macbeth; è ricevuto con le dimostrazioni di rispetto proprie di un sottomesso. La moglie di Macbeth, spinta dall'ambizione, lo incita a uccidere il re ma egli è indeciso. La moglie si rivolge a tre streghe, che appaiono a Macbeth promettendogli il trono: egli non ha più esitazioni e uccide il re. Apparizione dell'ombra vendicatrice e punizione di Macbeth.

Young che sotterra la figlia. Rintocchi di campana; veduta di un cimitero rischiarato dalla luna. Young che porta il corpo inanimato di sua figlia. Entra in un sotterraneo dove si scorge una serie di tombe sontuose. Young batte sulla prima; appare uno scheletro, ed egli fugge. Ritorna, armeggia con un piccone: seconda apparizione e nuovo spavento. Batte sulla terza tomba; un'ombra si solleva e gli chiede: «Che cosa vuoi da me?». «Una tomba per mia figlia», risponde Young. L'ombra lo riconosce e gli cede il posto. Young vi depone la figlia. Il coperchio è appena richiuso, quando si vede l'anima involarsi verso il cielo: Young si prosterna e cade in estasi.

La tentazione di sant'Antonio. Si vede una chiesa dalla quale esce sant'Antonio, che abbandona le pie cerimonie per una vita ancora più austera; la chiesa scompare, e sant'Antonio è nel deserto; il diavolo, per malizia, lo ha attratto sin lì e gli mostra una grotta, un giaciglio e gli attributi della mortificazione. Antonio è in ginocchio al centro della grotta; compaiono gli Amorini e sant'Antonio è minacciato; gli tolgono la corona di spine e la croce; un diavolo trascina un maiale per l'orecchio. Un Amorino tiene la disciplina con una mano, con queste parole: «Ecco le sue armi», e con l'altra una faretra piena di frecce con la seguente scritta: «Ecco le nostre». Tentazioni di ogni tipo incalzano. Una specie di pitonessa estrae da un vaso lì vicino diversi oggetti: una bandiera, la gloria; due spade, potenza, ricchezza, piaceri ecc. Per impressionare il santo eremita con la forza dell'esempio, si vede una specie di papa (senz'altro un Borgia) con la mitra e la pastorale; un dia-

volo gli toglie la mitra e una donna seminuda lo spoglia. Sant'Antonio non risponde che con queste parole: «Vade retro, Satana»; ma una campana suona a martello: gli Amori appiccano il fuoco all'eremo e una giovane bellezza guida l'eremita, la fronte cinta di ghirlande.

«Ho attraversato tutti i fenomeni della fantasmagoria, vi ho svelato i segreti dei sacerdoti di Menfi e degli illuminati, ho cercato di dimostrarvi quanto la fisica ha di più occulto, gli effetti che sembravano soprannaturali nei secoli della credulità, ma ancora mi resta da offrirvene uno che è fin troppo reale. Voi che avete provato qualche istante di terrore, ecco gli unici spettacoli veramente spaventosi, veramente temibili: uomini forti, deboli, potenti e creduli o atei, donne belle o brutte, ecco la sorte che vi è destinata, ecco quello che sarete un giorno. Ricordatevi della fantasmagoria!»

Una graziosa donna vestita di bianco e in rilievo. A poco a poco viene illuminata da dietro e si trasforma in uno scheletro.

Da Joseph Plateau, Sur un nouveau genre d'illusions d'optique*, in* Correspondance mathématique et physique de l'Observatoire de Bruxelles*, VII, a cura di A. Quetelet, Istituto Cinematografico Cecoslovacco, Praga 1948; trad. di G.M. Rossi*

Bruxelles, 20 gennaio 1833

Ritagliate un disco di cartone bianco di almeno venticinque centimetri di diametro. Dividetelo in un certo numero di settori uguali, sedici, ad esempio. Poi, vicino alla circonferenza e seguendo le linee di divisione, praticate una serie di fessure dai tre ai quattro millimetri di larghezza e lunghe due centimetri; quindi annerite la superficie opposta del cartone e infine fate un piccolo foro al centro, in modo da poter far girare il disco intorno a un filo di ferro o a un grosso ago. Predisposto così l'apparecchio, fatelo girare molto rapidamente davanti a uno specchio, con la superficie bianca rivolta verso il vetro, e guardate con un occhio attraverso quella specie di garza che sembrano formare le fessure nel loro movimento, in modo così da vedere l'immagine del disco riflessa nello specchio; questa immagine, come ha dimostrato il signor Faraday, a cui si deve questo esperimento, vi sembrerà perfettamente immobile: vi distinguerete le sedici fessure, così come le sedici linee che separano i settori, in uno stato di fissità assoluta, qualunque sia la velocità di rotazione impressa al disco. [...] Ogni volta che una fessura passa davanti all'occhio, permette all'osservatore di vedere l'immagine del disco nello specchio; ma in virtù della strettezza delle fessure, questa immagine non può essere percepita che durante una piccolissima fase di una rivoluzione, di modo che è più o meno come se si vedesse, in questo piccolo istante, l'immagine di un cerchio immobile; ora è evidente che le immagini che si succedono in questo modo nel fon-

do dell'occhio sono perfettamente identiche e che inoltre, in virtù della durata delle impressioni, se la velocità è sufficiente, queste immagini uguali si legheranno fra loro in modo da presentare all'occhio un aspetto uniforme che sarà necessariamente quello di un cerchio perfettamente immobile, con le sue fessure e le sue linee di divisione. [...]

Se si disegna in uno dei settori una figura qualsiasi e si ripete questa stessa figura disposta nello stesso modo in ciascuno degli altri settori, è evidente che allorché si sottoporrà il disco all'esperimento dello specchio, si distingueranno tutte queste figurine in uno stato d'immobilità perfetta. Ma se invece di avere delle figure identiche, facciamo in modo che seguendo la serie di queste figure esse passino gradualmente da una forma o da una posizione a un'altra, è chiaro che ognuno dei settori, la cui immagine verrà a occupare in successione nello specchio la stessa collocazione rispetto all'occhio, avrà una figura che differirà un po' da quella che l'ha preceduta in modo che – se la velocità è abbastanza grande perché tutte queste impressioni successive si leghino fra loro e non troppo perché si confondano – si avrà la sensazione di vedere ognuna di queste figurine cambiare gradualmente di stato. Si può ben capire quali effetti curiosi si riescano a produrre partendo da questo principio [...]: ogni settore contiene [...] un piccolo danzatore nell'atto di fare una piroetta; ma, seguendo la serie delle figure, si nota che il danzatore ruota sempre più nella stessa direzione per ritornare alla fine alla posizione di partenza, mentre il terreno su cui posa è sempre lo stesso in tutti i settori. Ebbene, quando si sottopone questo disco all'esperimento in questione, si vedono a sorpresa – e l'illusione è completa – tutti questi piccoli danzatori ruotare su se stessi poggiando su un impiantito immobile; la rapidità e la direzione delle loro piroette dipendono dalla velocità e dal verso del movimento impresso al cerchio. [...]

Non insisterò sulla varietà di illusioni curiose che si possono realizzare con questo nuovo mezzo: lascio all'immaginazione delle persone che vorranno provare questi esperimenti la cura di ricavarne i frutti più interessanti. Farò soltanto osservare che l'esperimento riesce meglio la sera, disponendo una candela fra lo specchio e il disco, molto vicino a quest'ultimo; se si vuole vedere l'effetto di giorno, bisogna predisporre le cose in modo che lo specchio sia addossato a una finestra e che il disco riceva così più luce possibile. È anche necessaria una certa distanza dallo specchio: se si è troppo vicino, le immagini perdono di nitidezza.

Dopo il 1895

Con la diffusione dell'apparecchio Lumière per la ripresa delle immagini che segue la prima proiezione pubblica del cinematografo – avvenuta, come si è già accennato, il 28 dicembre 1895 al Salon Indien del Café des Capucines, a Parigi – qualcosa cambia anche nella tecnica dell'animazione. L'uso della macchina da presa fa sì che il metodo sperimentato da Reynaud nel suo teatro ottico, ovvero il disegno a mano, a una a una, delle strisce di celluloide – procedimento che verrà ripreso in anni successivi da artisti come Len Lye e Norman McLaren – sia sostituito da quella che, fino almeno all'avvento della computer grafica, sarà la tecnica principe del cartoon, detta, con espressione anglosassone, «one turn, one picture» (letteralmente, «un giro di manovella, un fotogramma»), e che di solito nei testi italiani è indicata come ripresa «a scatto singolo».

Concretamente, il procedimento a scatto singolo prevede che la macchina da presa non registri, come avviene nell'apparecchio Lumière, otto immagini a ogni giro di manovella, ma che, mediante una modifica tecnica, sulla pellicola ne sia impressa una sola; tra un giro di manovella e l'altro l'otturatore rimane chiuso. In tal modo le immagini vengono riprese separatamente, una alla volta, e non in continuità come avviene nel cinema dal vero. Così si realizzano, ad esempio, i primi film a trucchi che prevedono improvvisi cambiamenti o apparizioni e sparizioni di figure. Infatti, dato che tra una ripresa e l'altra l'otturatore è chiuso, il regista può spostare, eliminare o aggiungere oggetti tra un'inquadratura e quella successiva senza che questo venga registrato dalla macchina; sarà poi la proiezione a dare allo spettatore l'illusione della continuità dell'azione. Ad esempio, volendo riprodurre una tavola imbandita con cibi e stoviglie che sembrano muoversi da soli, il regista dovrà riprendere una prima scena – la tavola apparecchiata – e poi, con l'otturatore chiuso, spostare un coltello verso un piatto; filmare di nuovo e quindi, a macchina ferma, effettuare un

altro spostamento (il coltello che ora è appoggiato sul piatto) e così via, fino alla fine della scena, proiettando poi il filmato in continuità e ottenendo l'illusione di un movimento «magico».

Nel caso dei disegni animati, la macchina da presa riprende un disegno per volta; è chiaro che la quantità di disegni necessaria è enorme, perché ne serve uno per ogni fotogramma (per questo si parla anche di riprese «a passo uno»); per ogni secondo di proiezione ne occorrono sedici[1], dunque ben quattromilaottocento disegni per un filmato di cinque minuti. In questo caso, ogni disegno scompone le varie fasi di un movimento, in modo che la proiezione poi ricomponga l'interezza del gesto; così, se si vuole far vedere un uomo che saluta togliendosi il cappello, si dovranno disegnare tutti i diversi movimenti in cui la mano si solleva, raggiunge il cappello, lo alza e lo sventola.

Questa tecnica, che comporta una gigantesca mole di lavoro, è stata facilitata dall'introduzione nel 1914 del rodovetro, la cui invenzione è attribuita allo statunitense Earl Hurd. Con questo procedimento i disegni non vengono più eseguiti su carta, ma su fogli di celluloide trasparente. Su un primo foglio si traccia la silhouette completa di un personaggio, mancante solo delle parti che si devono far muovere – riprendendo l'esempio dell'uomo che saluta, si disegnerà tutto il personaggio privo del braccio e del cappello. A questo primo foglio se ne sovrappongono via via altri sui quali è raffigurato il solo braccio nelle varie fasi del movimento; in questo modo si evita di disegnare ogni volta tutto il personaggio. I vantaggi dell'uso del rodovetro sono in primo luogo un notevole risparmio di tempo e lavoro per il disegnatore, e una maggiore armonia complessiva, in quanto si evitano le piccole differenze che comunque intercorrono tra due disegni diversi, per quanto accurati siano, dello stesso personaggio.

La storiografia del cinema ha cercato di stabilire chi per primo abbia utilizzato la tecnica dello scatto singolo; al di là dei primati, forse poco significativi, è senz'altro Georges Méliès (1861-1938), prestidigitatore, mago, illusionista e cineasta, direttore, tra il 1888 e il 1914, del teatro parigino Robert Houdin, a inserire sistematicamente e con una precisa finalità estetica nei suoi film l'uso dello scatto singolo per ottenere effetti sorprendenti[2]. Grande sperimentatore

1. Per quanto riguarda il numero dei fotogrammi al secondo, i primi film Lumière avevano una frequenza di quindici fotogrammi al secondo; verso il 1905 si adottò la cadenza di sedici fotogrammi, anche se con le varianti dovute al fatto che la manovella era azionata a mano dall'operatore; la cadenza attuale di ventiquattro fotogrammi al secondo venne adottata solo con l'avvento del sonoro, a partire dal 1927.

2. Su Méliès cfr. almeno A. Costa, *La morale del giocattolo. Saggio su Georges Méliès*, Clueb,

di rappresentazioni d'illusionismo e fantasmagoria, Méliès intuisce subito le potenzialità spettacolari del cinematografo e inizia a farne uso nelle sue messinscene. Il suo è un cinema fatto soprattutto di «trucchi»: l'obiettivo è stupire gli spettatori trasferendo sullo schermo gli illusionismi e i giochi di magia su cui si fondavano i suoi spettacoli. Così non è difficile immaginare come Méliès abbia potuto fare uso della ripresa singola. In effetti, uno dei suoi cavalli di battaglia erano le sparizioni «magiche» di oggetti o corpi; la tecnica dello scatto singolo gli consentiva di riprendere, ad esempio, un uomo con in mano un cappello e poi – fermando la manovella ed eliminando il cappello – di filmarlo senza cappello; proiettando le immagini in continuità si ha la sensazione che il copricapo sparisca all'improvviso dalle mani dell'uomo.

Quello che ancora non si sa è se Méliès, la cui produzione è formata da centinaia di titoli, in gran parte perduti, abbia mai realizzato un intero film con questa tecnica. Allo stato attuale delle ricerche il primo film creato totalmente con la tecnica dell'animazione risulta essere un lavoro inglese[3], *Matches Appeal* (Fascino dei fiammiferi), girato nel 1899 da Arthur Melbourne Cooper, breve filmato di propaganda in cui i giochi di combinazione di alcuni fiammiferi dovevano servire a incitare la popolazione inglese a donare – per l'appunto – fiammiferi ai soldati impegnati nella guerra anglo-boera[4].

Sono poi i filmati dell'inglese (ma attivo come produttore negli Usa) James Stuart Blackton (1875-1941) per la sua casa di produzione, la Vitagraph, a segnare i primi anni dell'animazione: *The Enchanted Drawing* (Il disegno incantato) e *Cohen and Coon* (Cohen e Coon), girati nel 1900[5]. Il primo riprende la mano dello stesso Blackton che disegna diversi personaggi e oggetti, mentre

Bologna 1989, e D. Robinson, *Georges Méliès, Father of Film Fantasy*, Museum of the Moving Image, London 1993.

3. L'animazione inglese, della quale solo in tempi recenti sono emersi nuovi film e figure autoriali, appare come una delle più attive nell'Europa d'inizio Novecento. Tra i disegnatori inglesi ricordiamo Walter P. Booth, che gira nel 1906 *By the Hand of the Artist* (Per mano dell'artista), e Charles Armstrong. Inoltre, un campo molto praticato dall'animazione inglese era quello del filmato di propaganda (come *Matches Appeal*), in particolare, com'è ovvio, a partire dal 1914. Sul cinema d'animazione di propaganda cfr. G. Alonge, *Il disegno armato. Cinema di animazione e propaganda bellica in Nord America e Gran Bretagna (1914-1945)*, Clueb, Bologna 2000.

4. L'animazione di fiammiferi è anche il soggetto di un breve film di Cohl di qualche anno successivo, *Bewitched Matches* (Fiammiferi stregati, 1913), in cui una vecchia strega fa prendere a una scatola di fiammiferi le forme più bizzarre.

5. Sulle origini del cinema d'animazione statunitense cfr. D. Crafton, *Before Mickey: The Animated Film 1898-1928*, Mit, Cambridge 1982; D. Turconi, *Appunti per una storia dei cartoni animati di produzione statunitense, 1900-1914,* in «Griffithiana», n. 1 (1978), pp. 2-13.

nel secondo «Blackton scrive Cohen e Coon su una tavola e poi procede a mutare Cohen in uno stereotipo d'ebreo e Coon in uno stereotipo di nero»[6]. Nel 1906, infine, esce quello che è stato a lungo considerato il primo film d'animazione degli Stati Uniti, *Humorous Phases of Funny Faces* (Smorfie divertenti di facce buffe), che mette in scena le smorfie di una serie di volti.

Fantasmi in albergo: James Stuart Blackton e Segundo de Chomón

La storia della produzione animata europea inizia con un racconto di fantasmi e, forse, una *spy story*. Nel 1907 Blackton presenta al pubblico del vecchio continente un suo film, *The Haunted Hotel* (L'albergo infestato dai fantasmi), incentrato su un'ambientazione bizzarra: un albergo dove, a causa della presenza dei fantasmi, le bevande si versano da sole, un coltello mosso da mani invisibili taglia le vivande, tavolate si apparecchiano misteriosamente: tutti effetti ottenuti tramite la tecnica dello scatto singolo.

Due anni prima, nel 1905, un operatore cinematografico spagnolo, Segundo de Chomón (1871-1929) aveva realizzato e distribuito, almeno entro i confini spagnoli, una sua pellicola dal titolo *El hotel eléctrico* (L'albergo elettrico), girata anch'essa fotogramma per fotogramma e dalla trama molto simile al racconto di Blackton: una coppia di sposi si trova alle prese con l'attrezzatura di un albergo modernissimo, in cui ogni cosa è regolata da congegni elettrici ed è quindi in grado di muoversi da sola e inaspettatamente. Non è difficile immaginare che Blackton abbia potuto vedere il film di Chomón: dato il grande successo della pellicola, è probabile che un agente di Edison-Vitagraph ne abbia acquistata una copia e l'abbia inviata a New York per riprodurla.

Ancora: nel catalogo delle opere di Emile Cohl appare un soggetto, tra i primi che il regista scrive per Gaumont, che esibisce una vicinanza vistosa con l'intreccio di Chomón-Blackton: il titolo è *L'hôtel du silence* (L'albergo del silenzio), uscito nell'ottobre del 1908 – quindi poco dopo il film di Blackton – e la trama prevede «un uomo [che] entra in un albergo moderno in cui ogni lavoro manuale viene effettuato elettricamente e come per magia. Il cibo appare e scompare automaticamente. Il personaggio cerca di dormire in un letto che si ribalta. Dopo altri incidenti dello stesso genere, l'uomo tenta di andarsene.

6. La descrizione, riportata da Turconi nell'articolo sopra citato, viene da A. Slide, *The Big V. A History of the Vitagraph Company*, Scarecrow Press, Metuchen 1976.

Ma la porta elettrica non lo lascia uscire finché non ha pagato il conto. Alla fine l'uomo paga e se ne va, lasciando la mancia»[7].

Comunque sia e a chiunque spetti il primato di aver inventato la storia dell'albergo infestato, è comprensibile come una storia del genere si sia subito diffusa nel mondo dell'animazione nascente: i trucchi (apparizioni improvvise e sparizioni subitanee, sostituzioni e movimenti «magici» di oggetti) erano semplici da realizzare con la tecnica dello scatto singolo e di sicuro effetto sul pubblico, che restava affascinato dalle capacità incantatrici della nuova arte.

Dapprima operatore per Pathé in Spagna, a Barcellona, e poi a Parigi, Segundo de Chomón[8] lavora come tecnico (esperto nella coloritura delle pellicole) e come operatore: suo è l'uso innovativo del carrello nelle riprese del kolossal di Giovanni Pastrone *Cabiria* (1914), uno dei film più celebri del cinema muto italiano. Ancora di produzione italiana[9] è *La guerra e il sogno di Momi*, girato da Chomón e Pastrone nel 1916 e che costituisce il secondo esempio importante, dopo *El hotel eléctrico*, di impiego dell'animazione nella carriera del regista spagnolo. Il film racconta il sogno di un bambino, evocato dalla lettura di una lettera del padre in cui costui descrive la durezza della vita al fronte. Gli eventi descritti nella lettera – le trincee, gli scontri, la pioggia, il freddo – sono narrati nel film con immagini dal vero; poi, quando Momi si addormenta, sogna la sua guerra personale, in cui a fargli compagnia sul campo di battaglia sono i soldatini di piombo e le macchine giocattolo che prendono vita in sequenze d'animazione di grande fascino.

7. Cfr. D. Crafton, *Emile Cohl, Caricature and Film*, Princeton University Press, Princeton 1990.

8. Su Chomón cfr. L. Beaudet, *A la recherche de Segundo de Chomón*, Festival d'Annecy, Annecy 1985.

9. La produzione italiana di animazione fino al 1930 ha uno sviluppo analogo a quello degli altri paesi europei, se si eccettua forse l'Inghilterra, ovvero una serie isolata di tentativi marginali rispetto a una cinematografia dal vero di grande valore e notorietà internazionale. Tra le opere degli anni Dieci e Venti ricordiamo l'impiego di alcune sequenze d'animazione nel *Pinocchio* di Antamoro (1911), in particolare quelle delle marionette di Mangiafuoco e della balena in cui il burattino trova rifugio; in alcuni film della serie comica Cretinetti, con André Deed (*Cretinetti paga i debiti*, 1909, *Tutte amano Cretinetti*, 1911); i tentativi di creare una serie da parte della Tiziano Film di Torino, con il regista Carlo Alberto Zambonelli che gira le *Strabilianti avventure del barone di Münchausen* (1920) in quattro episodi e il *Pinocchio* di Ugo Amadoro (1930), realizzato con la tecnica delle ombre cinesi, perfezionata qualche anno prima da Lotte Reiniger. Sulla storia dell'animazione italiana cfr. P. Zanotto - F. Zangrando, *L'Italia di cartone*, Liviana, Padova 1973.

Emile Cohl, dal giornalismo al cinema

Disegnatore, caricaturista, fotografo, autore di pièce brillanti oltre che noto disegnatore, collaboratore di un gran numero di riviste satiriche, soggettista e regista cinematografico: la vita di Emile Cohl (pseudonimo di Emile Courtet, 1857-1938) è segnata dalla passione per il mondo dell'illustrazione nella sua declinazione più popolare e divertita. Fin da bambino ama osservare i disegni di André Gill, caricaturista all'epoca molto famoso. La passione per il disegno lo porta a collaborare con numerose riviste satiriche finché, nel 1878, Cohl entra in contatto con lo stesso Gill (di cui, in anni più tardi, sarà biografo e cultore dell'opera grafica) e ne diviene l'allievo, entrando a far parte dell'ambiente artistico e letterario della *rive gauche* parigina e frequentando artisti, pittori, letterati e *chansonniers*; è in questo periodo che inizia a firmarsi con lo pseudonimo di Cohl, disegnando accanto al nome un vasetto di colla[10].

Cohl inizia a lavorare per il cinema nel 1908, a cinquant'anni, come autore di soggetti per Gaumont; nello stesso anno firma anche la sua prima regia, un disegno animato di 36 metri e circa duemila tavole intitolato *Fantasmagorie* (Fantasmagoria) e presentato a Parigi a fine agosto; nei mesi successivi escono *Le cauchemar du fantoche* (L'incubo del fantoccio) e *Un drame chez les fantoches* (Un dramma dai fantocci). *Fantasmagorie*, come molti dei film successivi, è fondato sull'animazione di un disegno – tratto bianco su fondo nero, come nelle *Funny Faces* di Blackton – che vede come personaggio principale un *bonhomme*, un ometto raffigurato con il semplice contorno di una grossa linea bianca: il corpo è un rettangolo, la testa un cerchio, gambe e braccia due tratti filiformi, il cappello un triangolo, in uno stile che ricorda quello, elementare, dei disegni di un bambino e che è estremamente funzionale, nella sua semplicità e adattabilità, alle trasformazioni richieste dal cartoon. In effetti tutto il film si fonda sulle continue trasformazioni del *fantoche* protagonista del racconto – da mongolfiera a pentola, elefante, maiale, campana... – e agli incontri e avventure bizzarri che si susseguono, resi sullo schermo da un tratto fluido e brillante; una caratteristica, quella della continua metamorfosi della linea grafica in figure, animali, oggetti, che segna tutta l'opera di Cohl e che rimane come suo segno distintivo.

Dal 1908 al 1910 Cohl realizza per Gaumont più di settanta pellicole: commedie dal vero ma soprattutto film a trucchi, nei quali sperimenta molte altre tecniche d'animazione oltre al disegno, come il movimento di pupazzi, di ani-

10. Il nome Cohl in francese si pronuncia come la parola *colle*, ovvero colla.

mali di peluche, di bambole e marionette, di oggetti vari (fiammiferi, fiori, sabbia, bottoni...), e poi ancora il *découpage* e le silhouette; sono gli anni, quelli del lavoro per Gaumont, di cui si possiedono le testimonianze più numerose (quasi tutte le pellicole sono state conservate) e che designano Emile Cohl non solo come il padre del disegno animato, come la storiografia tradizionale tende a descriverlo[11], ma anche come uno sperimentatore di moltissime tecniche tipiche del film a trucchi[12]. È da sottolineare, inoltre, il fatto che nelle sue opere Cohl non lavora tanto sulla linearità narrativa quanto su una struttura seriale, fondata sulla descrizione, sulla variazione e sull'enumerazione piuttosto che sulla successione consequenziale degli eventi.

Alla fine del 1910 Emile Cohl passa a Pathé, probabilmente per sostituire Segundo de Chomón, rientrato in Spagna e fino a quel momento specialista dell'animazione dello studio. Per Pathé Cohl realizza una quindicina di film, per trasferirsi nel 1912 negli Stati Uniti, assunto dalla Eclair. È un viaggio di grande importanza nella sua carriera: nel 1913 inizia a lavorare all'adattamento della striscia a fumetti di George McManus *The Newlyweds* (Gli sposini), un'opera che rappresenta la prima serie animata del cinema statunitense e che avrà una grande influenza su tutti i disegnatori successivi; purtroppo non è rimasto che un episodio, il decimo, intitolato *He Poses for His Portrait* (Lui posa per il suo ritratto), in cui Cohl riproduce, in figurazioni sognanti di tono (pre)surrealista – una successione di trasformazioni che costruiscono un flusso libero di immagini e associazioni mentali – il mondo immaginario della mente del ragazzino, Snookums, protagonista del film[13].

Nel 1914, allo scoppiare del primo conflitto mondiale, Cohl rientra in Francia, continuando a lavorare per la Eclair; per la stessa casa escono, tra il 1917 e il 1918, i cinque episodi della serie *Les aventures des Pieds Nickelés* (Le avventure dei Pieds Nickelés), adattamento di un fumetto poliziesco di Louis Furton che segue le disavventure di una banda di criminali inseguita, senza successo, dal detective Zigouillot. La tecnica è quella del *papier découpé*, simile al collage e utilizzata da Henri Matisse; i personaggi sono caratterizzati da una grande fluidità e da una capacità quasi infinita di trasformarsi (assottiglian-

11. Cfr. ad esempio quanto affermano G. Sadoul (in *Les pionniers du cinéma*, t. II, Denoël, Paris 1947) e Lo Duca (in quello che è il primo tentativo di tracciare una storia dell'animazione: *Le dessin animé. Histoire, esthétique, technique*, Prisma, Paris 1948).

12. Cfr. in proposito le argomentazioni di R. Cosandey, *Emile Cohl: animation, dessins animés, ou film à trucs?*, in «Positif», n. 372 (1992), pp. 85-87.

13. Cfr. D. Crafton, *Emile Cohl e i cartoni animati dell'American Eclair*, in «Griffithiana», n. 47 (1993), pp. 168-178.

dosi, allungandosi, stirandosi...), tratto che, come si è detto, rimane una delle caratteristiche forti delle creazioni di Cohl[14].

Dopo il successo dei *Pieds Nickelés*, Cohl è considerato all'unanimità l'inventore del disegno animato francese; se la sua attività di disegnatore diminuisce sempre più, crescono i suoi interventi in qualità di critico e primo storiografo dell'animazione; ma, dagli anni Trenta, s'impoverisce e rimane sempre più isolato, finché non muore, in ospedale, il 20 gennaio 1938, un giorno prima della scomparsa di Georges Méliès.

L'animazione di pupazzi: Ladislas Starewitch

In Europa, come si è visto, gli inizi del cinema d'animazione sono segnati dal prevalere della tecnica del disegno animato, con la quale si ottiene un prodotto fondato su un segno bidimensionale che gioca sull'espressività della linea e sulla sua capacità di trasformarsi, oltre a suggerire sfondi e scenografie. È il russo Wladyslaw Starewicz (1882-1965, nato a Mosca da una famiglia polacca, il cui nome viene poi francesizzato in Ladislas Starewitch, dato che buona parte della sua attività si svolge per l'appunto a Parigi) a sperimentare una tecnica alternativa, ovvero l'animazione di pupazzi, che avrà poi una notevole diffusione negli Stati Uniti come in Europa. Starewitch arriva al cinema attraverso un percorso originale: appassionato di etnografia, realizza alcuni documentari dal vero sulla vita degli insetti per il museo di storia naturale di Kovno, in Lituania, e decide poi, dal 1910, di utilizzare dei modellini in legno animandoli con la tecnica dello scatto singolo per riprodurre meglio il comportamento degli animali.

Da qui i primi lavori del regista, che partecipano sia dell'intento scientifico sia del fascino spettacolare della tecnica utilizzata: in *Prekrasnaia Lukanida* (La bella lucanide, 1911) due insetti si contendono l'amore della «bella lucanide», ovvero un cervo volante; in *Strekoza i muravei* (La cicala e la formica, 1912), la storia è quella della celebre fiaba omonima di La Fontaine, di cui lo stesso regista girerà un *remake* in Francia, nel 1927.

Dopo la Rivoluzione del 1917 Starewitch decide di trasferirsi in Francia, a Fontenay-sous-Bois, nei pressi di Parigi, dove continua il suo lavoro di animatore ispirandosi comunque al mondo della natura e delle fiabe, coadiuvato dal-

14. Sulla serie dei *Pieds Nickelé*s si veda F. Lacassin, *Les Pieds Nickelés et le comique de la destruction*, in *Pour un 9ème art. La bande dessinée*, Uge, Paris 1971, pp. 151-172.

le figlie Irène e Jeanne (quest'ultima protagonista, con il nome di Nina Star, di molti film del padre, in particolare dei prologhi filmati «dal vero» che li introducevano).

Oltre che regista, Starewitch è creatore dei pupazzi, scenografo, costumista, operatore: tra i suoi film più riusciti *La voix du rossignol* (La voce dell'usignolo, 1922), *La reine des papillons* (La regina delle farfalle, 1927) e *Le Roman de Renard* (Il romanzo di Renard), tratto dalla celebre raccolta medievale di novelle poi riletta anche da Goethe, realizzato in versione sonora (francese e tedesca) tra il 1929 e il 1930 ma distribuito solo qualche anno dopo[15].

Per il suo cinema il regista russo conia la definizione di *plastique animée*, che definisce come un «modo di espressione cinematografica che dona movimento – immaginario – a oggetti incapaci di muoversi da soli»[16]. Segue la descrizione attenta del metodo di fabbricazione delle sue cine-marionette:

> Un manichino di legno leggero, provvisto di giunture, rigido e in grado di mantenere una posizione data, rappresenta per la marionetta quello che lo scheletro è per l'essere umano. Le mani e le dita sono di fil di ferro avvolto in cotone e ricoperto con pelle di camoscio. La testa e il volto sono intagliati nel legno, nel sughero o in un altro materiale duro; la mascella mobile è montata sulle giunture, le orbite sono palline, i muscoli sono modellati con il cotone, il tutto è ricoperto da pelle di camoscio. La marionetta viene fissata al suolo (di legno o di sughero) con piccole puntine poste sotto i piedi.[17]

Ma la cosa più importante, nell'opinione del regista, non è tanto la tecnica, quanto l'anima che le sta dietro:

> La tecnica del movimento, anche se portata alla perfezione, crea soltanto il movimento, ma non l'anima interiore della marionetta. Per quest'ultima serve, oltre alla tecnica, «qualche cosa» che l'animatore deve trovare in se stesso e che deve trasmettere alla marionetta mentre la costruisce.[18]

Il fascino dell'opera di Starewitch sta senz'altro nella seduzione dei pupazzi di legno, realizzati con grande cura e attenzione, e nella capacità di antropo-

15. Sembra per controversie tra Starewitch e il produttore Louis Nalpas sorte in relazione all'uso del sonoro: cfr. J.P. Pagliano, *Starewitch au pays des merveilles*, in «Positif», n. 352 (1990), p. 34.

16. Ivi, p. 31.

17. Ivi, p. 32.

18. Ivi.

morfizzare insetti e animali ben prima dell'avvento della «natura umanizzata» di Walt Disney. Del resto il lavoro dell'animatore russo, incentrato su una dimensione artigianale e personale, quella del singolo artista che opera nel suo studio, responsabile di ogni fase della lavorazione (dalla creazione dei pupazzi alle scenografie e alle riprese), e che era comune anche a Cohl e Reynaud, è quella tipica del cineasta d'animazione nell'Europa d'inizio secolo: una condizione in cui alle notevolissime capacità di creazione e ispirazione artistica fanno da contraltare la mancanza di una struttura industriale e la scarsa diffusione commerciale.

In effetti, dopo una fase iniziale in cui l'animazione europea ha avuto una buona circolazione (fase della quale solo negli ultimi anni si è iniziato ad avere notizia[19]) comparendo con regolarità sugli schermi accanto alla programmazione dei film dal vero, in seguito il cinema d'animazione rimane sostanzialmente ai margini della produzione cinematografica *mainstream*, affidato a poche case e, come si diceva, all'estro del singolo autore. Al contrario è negli Stati Uniti che l'animazione trova una buona struttura industriale, basata sugli stessi principi dello *studio system*.

Inoltre l'animazione statunitense approfitta di un buon radicamento nei gusti degli spettatori, dovuto anche all'ispirazione costante all'universo del fumetto, di grande diffusione presso un largo pubblico grazie alla pubblicazione quotidiana di *comic strips* su giornali e riviste. Un divario di strutture e di produttività che si fa più acuto nel primo dopoguerra, data la crisi finanziaria che attraversa il vecchio continente, e che si colmerà, in parte, soltanto dopo il secondo conflitto mondiale, quando anche in alcuni paesi europei (Francia e Inghilterra soprattutto) l'animazione potrà contare su strutture produttive più solide e su una buona attenzione da parte del pubblico, non solo infantile; un processo di «uscita dal ghetto» che ha trovato il suo punto più alto solo in questi ultimi anni, con il riconoscimento dello statuto di autori anche ai registi del cinema d'animazione.

19. Soprattutto grazie all'attività di ricerca e riscoperta del cinema muto che in generale ha caratterizzato gli ultimi trent'anni, dal convegno di Brighton in poi (1978): in questo senso sono da ricordare, in ambito italiano, il festival annuale delle Giornate del cinema muto e la pubblicazione della rivista «Griffithiana».

Testi
Georges Méliès e J.B. de Tronquières [Emile Cohl]

Da Georges Méliès, Le «vedute» cinematografiche *(1907), in* Verso il centenario: Méliès*, a cura di R. Redi, Di Giacomo, Roma 1987*

In questa conversazione con il lettore mi propongo di esporre, nel miglior modo possibile, le mille e una difficoltà che i professionisti devono superare per produrre soggetti artistici, divertenti, strani, o semplicemente naturali, che in questo momento costituiscono la moda dello spettacolo cinematografico, in tutte le parti del mondo. [...]

I diversi generi di vedute cinematografiche

Vi sono quattro grandi generi di vedute cinematografiche, o comunque, tutte le vedute possono esser classificate in queste quattro categorie. Vi sono le vedute dette «all'aria aperta», le vedute scientifiche, i «soggetti composti», le vedute cosiddette «a trasformazione». [...] Agli inizi le vedute erano esclusivamente di soggetti presi dal vero, più tardi il cinematografo fu impiegato come apparecchio scientifico, per diventare alla fine un apparecchio di spettacolo. Fin dall'inizio il successo è stato enorme; successo di curiosità per l'apparizione della fotografia animata; ma, allorché il cinematografo è stato messo al servizio dell'arte teatrale, il successo si è trasformato in trionfo. In seguito la voga del meraviglioso strumento non ha fatto che crescere di giorno in giorno, con una proporzione che ha del prodigioso.

Le vedute all'aria aperta

Tutti coloro che si sono occupati di cinematografia hanno cominciato con le riprese all'aperto, e tutti le hanno continuate a fare, indipendentemente dal genere cui si sono dedicati. Consistono nel riprodurre in cinematografia le scene della vita usuale. [...] Insomma la sostituzione della *fotografia documentaria*, che una vol-

ta veniva fatta con tutti gli apparecchi portatili, con la *fotografia documentaria animata*. Gli operatori [...] sono giunti oggi, viaggiando in tutte le parti del mondo, a darci spettacoli interessantissimi, mostrandoci, senza che ci spostiamo, paesi che probabilmente non avremmo mai visto, con i loro costumi, i loro animali, le strade, le popolazioni e le loro abitazioni, tutto ciò reso con una fedeltà... fotografica. [...] Tutto è stato cinematografato, per la gioia degli occhi della gente che non ama spostarsi. [...] È già molto, senza dubbio, ma vedremo più avanti che tutto ciò non è che il primo gradino dell'arte. Qualsiasi fotografo può riprendere vedute dal vero, ma non tutti possono fare scene di finzione.

Le vedute scientifiche

Quasi subito dopo l'apparizione della fotografia animata alcuni hanno avuto l'idea di usare il cinematografo per fissare sulla pellicola studi anatomici del movimento, sia dell'uomo che degli animali. Marey già prima dell'invenzione del cinematografo vero e proprio aveva fotografato il volo di un uccello, scomponendone il volo mediante un apparecchio fotografico a più obiettivi che si aprivano in successione, [e] aveva ottenuto per primo un risultato assolutamente fuori dall'ordinario. Oggi, grazie al cinematografo, apparecchio automatico per eccellenza, tutto ciò è solo un gioco alla portata di tutti. Altri hanno sommato il microscopio al cinematografo e ci hanno dato ingrandimenti [...]; altri infine si sono serviti del cinematografo per registrare e riprodurre davanti a un pubblico di studenti alcune operazioni chirurgiche, eseguite da grandi maestri, o per far vedere lezioni pratiche, lavorazione del vetro, organi di macchine a vapore o elettriche in movimento, lavorazione della ceramica, fabbricazioni di ogni sorta [...].

I soggetti «composti»

Ed ora arriviamo ai soggetti di finzione, o scene di genere. In questa categoria si possono comprendere tutti i soggetti, di qualunque tipo, in cui l'azione viene preparata come a teatro e recitata da attori dinanzi alla macchina da presa. Le varietà in questo genere di vedute sono moltissime e si va dalle scene comiche, buffe, burlesche fino ai più cupi drammi, passando per le commedie, le scene campestri, gli inseguimenti, le *clownerie*, le acrobazie; i numeri di danze aggraziate, artistiche o eccentriche; i balletti, le opere, i lavori teatrali, le scene religiose, i soggetti scabrosi, le pose plastiche, le scene di guerra, le attualità; le ricostruzioni di fatti di cronaca, degli incidenti, delle catastrofi; i crimini, gli attentati... e che altro potrei immaginare? Il campo del cinema non conosce limiti e tutto ciò che l'immaginazione può fornirgli come soggetto va bene, il cinematografo se ne impadronisce. È soprattutto questo genere di vedute, come il seguente, che hanno reso il cinematografo immortale, perché i soggetti dovuti all'immaginazione sono variabili all'infinito e non si esauriscono mai.

Le vedute «a trasformazione»

Vengo infine alla quarta categoria di vedute cinematografiche. Gli esercenti le chiamano «a trasformazione», ma io trovo che la denominazione è impropria. Spero che mi sia permesso, visto che sono stato io a creare questa specialissima categoria, di dire la mia opinione: il nome di *vedute fantastiche* sarebbe molto più esatto. Perché, se un certo numero di queste vedute usa effettivamente i cambiamenti a vista, le metamorfosi, le *trasformazioni*, ve ne sono tra di loro anche molte in cui non vi è alcuna trasformazione, bensì dei trucchi, della macchineria teatrale, della messinscena, delle illusioni ottiche e tutta una serie di procedimenti che non possono avere altro nome se non «trucchi», nome poco accademico, ma che non ha un equivalente nel linguaggio colto. Comunque sia, il campo di questa categoria è molto più esteso, perché riunisce tutto, dalle vedute all'aria aperta fino alle realizzazioni teatrali più importanti, passando per tutte le illusioni prodotte dalla prestidigitazione, dall'ottica, dai trucchi fotografici, la scenografia e la macchineria teatrale, i giochi di luce, gli effetti di dissolvenza (le *dissolving views*, come le chiamano gli inglesi) e tutto l'arsenale delle composizioni fantastiche, un vero abracadabra che farà impazzire anche i più intrepidi. [...] Amo appassionatamente l'arte cui mi sono consacrato; è estremamente interessante e offre una tale varietà di ricerche, esige una così grande quantità di lavoro di ogni genere, reclama un'attenzione così intensa, che non esito, in fede mia, a proclamarla la più attraente e la più interessante delle arti, perché le utilizza quasi tutte. Arte drammatica, disegno, pittura, scultura, architettura, meccanica, lavori manuali di ogni sorta, tutto è impiegato in eguale misura in questa straordinaria professione. [...] Bisogna averci messo le mani, e per un bel po' di tempo, per conoscere a fondo le innumerevoli difficoltà che bisogna superare in un mestiere che consiste nel realizzare tutto, anche quel che sembra impossibile, e a dare l'apparenza di realtà ai sogni più chimerici, alle più inverosimili invenzioni dell'immaginazione. Insomma, si può ben dire, bisogna assolutamente *realizzare l'impossibile*, visto che lo si fotografa, che lo si fa vedere!

I trucchi

Senza esagerazione [...] posso dire che sono stato io a trovare uno dopo l'altro tutti i procedimenti definiti «misteriosi» del cinematografo. [...] Confesso senza falsa modestia che questa gloria, se vogliamo chiamarla così, è fra tutte quella che mi rende più contento. Volete sapere come mi è venuta per la prima volta l'idea di applicare i trucchi al cinematografo? È molto semplice. Un arresto della macchina da presa di cui mi servivo agli inizi, un giorno in cui fotografavo prosaicamente la Place de l'Opéra, ha prodotto un effetto inatteso: fu necessario un minuto per sbloccare la macchina e metterla in moto. Durante questo minuto i passanti, gli omnibus, le vetture avevano cambiato di posto, evidentemente. Proiettando la pel-

licola, che era stata riattaccata al punto della rottura, vidi un omnibus Madeleine-Bastille cambiarsi istantaneamente in carro funebre e degli uomini diventar donne. Il trucco a sostituzione, detto anche trucco con arresto, era così inventato e due giorni dopo realizzavo le prime metamorfosi di uomini in donne, le prime sparizioni improvvise, che ebbero, agli inizi, un così grande successo. [...] Un trucco ne trascina un altro; visto il successo del nuovo genere mi ingegnavo a trovare procedimenti nuovi e successivamente immaginai i cambiamenti di scenografia per dissolvenza, apparizioni, sparizioni e metamorfosi ottenute con la sovrapposizione su fondo nero, o apposite parti nere della scenografia, poi le sovrapposizioni su fondi bianchi [...] ecc. Poi vennero i trucchi delle teste tagliate, lo sdoppiamento dei personaggi, le scene recitate da un solo personaggio che, sdoppiandosi, finisce per rappresentare da solo dieci personaggi eguali che recitano l'uno con l'altro. Infine [...] introdussi nel cinematografo i trucchi meccanici, d'ottica e di prestidigitazione. Con tutti questi procedimenti mescolati insieme e usati con competenza non esito a dire che oggi è possibile realizzare in cinematografo le cose più impossibili e più inverosimili. [...] Comunque, è il trucco intelligentemente applicato che oggi permette di render visibili il soprannaturale, l'immaginario, l'impossibile e di realizzare dei quadri veramente artistici che sono un vero regalo per chi sa comprendere tutti gli aspetti dell'arte che concorrono alla loro esecuzione.

Da J.B. de Tronquières [Emile Cohl], I disegni animati al cinematografo*, in «Larousse mensuel», n. 222, t. VI, agosto 1925, pp. 861-864 (trad. it. in R. Cosandey - C. Montanaro,* Les beaux-arts mystérieux. Catalogo ragionato dell'opera conservata di Emile Cohl*, Le giornate del cinema muto, Pordenone 1990)*[1]

Si definisce *disegni animati* una successione di disegni (normalmente molto semplici, eseguiti a mano con una penna o un pennello) che analizzano tutte le fasi successive di un movimento e che, cinematografati, appaiono, in proiezione, dotati della mobilità degli esseri viventi.

Dalla sua apparizione, il cinematografo ha stuzzicato l'immaginazione dei ricercatori. Era un nuovo terreno da dissodare, per molte intelligenze che, a caccia di novità, s'ingegnarono a trovare le applicazioni più diverse di questa invenzione. Vicino al cinematografo normale che palesa la vita nelle sue molteplici manifestazioni, si è potuto vedere, quasi subito, il cinematografo truccato, o meglio, a truc-

1. Il testo qui riprodotto, apparso sul «Larousse mensuel» dell'agosto 1925 a firma di J.B. de Tronquières, viene attribuito da Pierre Courtet e Donald Crafton, con ottime probabilità, allo stesso Emile Cohl (cfr. le argomentazioni riassunte in R. Cosandey - C. Montanaro, *Les beaux-arts...*, cit., pp. 9-10).

chi. I disegni animati formano una variante di questa categoria; ecco, in poche parole, la sostanza di una pellicola a trucchi. Il primo trucco consiste nel cogliere, in un film appena girato, una certa parte, un certo numero di immagini, che vengono rimpiazzate da altre immagini realizzate in condizioni affatto diverse. Così un attore vestito di un costume *nero*, che si muove in un interno non meglio identificato, in mezzo ad altri personaggi, appare improvvisamente vestito di *bianco*, senza che l'azione subisca il minimo arresto. È un effetto molto semplice ma molto efficace. Questo genere venne presto perfezionato ottenendo risultati assai curiosi.

Contemporaneamente a queste fantasie che permettevano di ottenere le divertenti *féeries* delle quali Méliès fu uno dei primi e più abili realizzatori, entrarono in circolazione pellicole che animavano cose inerti: una tavola apparecchiata per un pranzo attende gli invitati; ma costoro ci faranno il piacere di non intervenire dandoci il modo di spassarcela con i coperti, i piatti, i bicchieri, le bottiglie, il pane, i cibi imbanditi, che diventeranno degli attori turbolenti. Così il coltello e la forchetta si avventano improvvisamente sull'arrosto, tagliando con facilità una coscia di pollo, la trasferiscono sul piatto senza commensale e la fanno a pezzi; quindi, senza perdere tempo, il coltello trancia una fetta di pane che, ben educata, va a porsi alla sinistra del piatto, mentre il tovagliolo, lasciando l'anello che l'imprigiona, si spiega agilmente e la bottiglia, da sola, riempie fino all'orlo un bicchiere che disdegna con orrore le profferte della caraffa, ecc. Queste piccole scene ebbero a loro tempo molto successo, intrigarono parecchio ed intrigano tutt'ora gli spettatori che, constatando gli effetti, amano conoscerne le cause. Si videro anche dei pupazzi, più o meno semplici, che sembravano vivere, e che recitavano con la stessa naturalezza degli attori in carne ed ossa. Tutti questi oggetti, utensili e pupazzi, si muovevano senza che, anche se per un solo secondo, si potesse intuire o ipotizzare la presenza della mano abile del regista.

Per rendersi conto delle operazioni necessarie per ottenere simili effetti, bisogna, prima di tutto, sapere che l'apparecchio cinematografico, nella ripresa normale, registra otto immagini fotografiche ad ogni giro di manovella. Per il lavoro che ci interessa, si è dovuto trasformarlo e si è demoltiplicato meccanicamente per otto l'azione della manovella, così da riprendere soltanto una immagine alla volta. Sarà quindi lecito al regista spostare, come meglio desidera, tra due immagini – dato che l'otturatore rimane chiuso – gli oggetti inerti che vuole animare. Dopo ogni scatto, cambierà la posizione degli oggetti summenzionati, spostandoli di un centimetro, facendo avanzare il coltello, ad esempio, verso il pollo, abbandonandolo e ritirandosi lui stesso per non comparire nell'immagine, scattando un'immagine, riprendendo il coltello, facendolo avanzare ancora, abbandonandolo nuovamente, per riprendere un'altra immagine, facendogli fare ogni volta un piccolo movimento, e così di seguito fino alla fine della scena. Nella proiezione, quando le immagini passano davanti alla luce alla normale velocità di sedici al secondo, gli oggetti

che sono stati spostati circoleranno e sembreranno vivere di una vita autonoma. È soprattutto un lavoro di pazienza, ma anche di accortezza.

Per i disegni animati il sistema di ripresa è simile, ma la pazienza diventa gradevole, in questo caso, con un lavoro formidabile che cercheremo di spiegare brevemente. È verso la fine del 1907 che un artista parigino, Emile Courtet, più conosciuto nell'ambito dei giornali illustrati sotto lo pseudonimo di Emile Cohl, allievo del celebre caricaturista André Gill, e che all'epoca era regista di film a trucchi, ebbe l'idea di fare degli schizzi che schematizzavano i movimenti umani, e di ricavare così delle pellicole d'intrattenimento, cinematografando questi schizzi. Insomma, l'idea era quella di animare dei disegni infantili molto semplici, e le ricerche della prim'ora si riferirono al classico *bonhomme*, il generale dal cappello triangolare, che tutti gli emuli di Raffaello hanno graffito col carbone su di un muro o disegnato ai margini del proprio quaderno di scuola. Stabilito il principio e verificati i «provini», venne distribuita una prima pellicola intitolata *Fantasmagorie*. Pellicola che fu presentata al pubblico, con una notevole e curiosa partecipazione, durante l'estate del 1908, al teatro del Gymnase, trasformato temporaneamente in cinema. Poi, qualche mese dopo, arrivarono *Le cauchemar du fantoche* e *Un drame chez les fantoches*. Così venne lanciato il genere del disegno animato.

Per ognuna di queste prime pellicole, l'artista doveva tracciare tanti disegni quante erano le immagini da filmare, ovvero 52 schizzi per ogni metro di film, il che significa circa 6000 disegni, fatti uno per uno, per un film della lunghezza di circa 100 metri, la cui proiezione durava esattamente cinque minuti! I primi provini erano stati realizzati su carta trasparente illuminata dal retro; l'artista disegnava direttamente sulla carta, e la macchina da presa piazzata di fronte registrava le immagini che si susseguivano. [...] I disegni di queste prime pellicole avevano il merito di essere estremamente fluidi alla visione; la dolcezza dei movimenti disegnati era notevole: nessuno strappo, nessuno sbalzo spropositato; in effetti questi schizzi erano stati studiati a lungo; i gesti, soprattutto nella prospettiva, risultavano esatti come nella realtà; emanava, dall'insieme, una morbidezza che venne sacrificata poco dopo, quando si decise di economizzare sui tempi necessari alla confezione dei disegni.

Come erano concepiti questi disegni, e come erano calcolati i diversi movimenti? Tutto l'interesse, alla fine, è collegato a questi problemi. Si prende il personaggio principale della storia, la più divertente possibile, e lo si piazza nel mezzo dell'ambiente dove deve agire, un interno rudimentale, dato che la scenografia non deve essere determinante o distogliere l'attenzione; o anche un esterno, altrettanto vago e indeterminato. Il personaggio così situato diviene il punto di partenza della pellicola. E l'inizio del suo primo gesto sarà il secondo disegno. Se questo personaggio, questo *bonhomme*, deve salutare, per esempio, quando si traccia il secondo disegno, si avrà la cura di spostare un poco il suo braccio portandolo alla

posizione di partenza di un braccio che si dirige verso il cappello; nel terzo disegno questo braccio si sposterà ancora un poco; nel quarto un po' di più, e si continuerà, insomma, a fare disegni che decompongono il movimento del braccio che avanza e si alza, fino al momento in cui la mano, avendo raggiunto il bordo del cappello, lo impugnerà, lo solleverà e saluterà. Ogni movimento deve essere, in qualche modo, cronometrato. Se si deve effettuare il saluto in un secondo, bisogna fare 16 disegni per quel gesto, perché una proiezione che dura un secondo reclama 16 immagini. E sono queste 16 immagini che decompongono il saluto. Se i disegni fossero otto o dieci, il gesto apparirebbe troppo veloce; se più di 16, troppo lento. Tutto deve essere calcolato perché i movimenti si eseguano in un tempo normale. Se la cadenza è esagerata, il gesto sarà illeggibile, perché non rimane abbastanza davanti agli occhi dello spettatore. E, vice versa, se si vuol vedere il *bonhomme* che corre, bisogna stare attenti a non eseguire troppi disegni. Nella proiezione si sposterà con un'eccessiva e prudente lentezza, dando l'impressione di una vescica riempita di gas, tanto apparirà leggero. [...]

Ritorniamo alla ripresa. Nella maggior parte dei casi viene effettuata in una stanza oscura, e i disegni sono molto ben illuminati da una piccola bilancia con dieci o dodici lampade elettriche, posta tra l'obiettivo e la tavola. Qualche volta il disegnatore utilizza un operatore incaricato di girare la manovella della cinepresa; ma quasi sempre è lui stesso a girare, per non essere distratto, dato che è indispensabile un'attenzione continua, per evitare gli errori che spesso è molto difficile correggere. Si serve allora di un piccolo motore elettrico che aziona per mezzo di un pulsante; così la manovella gira con una regolarità perfetta, e le immagini vengono registrate alla stessa velocità e illuminate con la stessa intensità. [...]

A parte qualcosa di accurato proveniente dalla Svezia, le migliori pellicole di disegni animati ci giunsero da New York. Gli americani, nel momento in cui ancora cercavano la loro strada all'interno della cinematografia – attorno al 1909 – accolsero «a schermi aperti» i primi disegni animati che provenivano dalla Francia. Produssero loro stessi notevoli pellicole realizzate, allora, con gli stessi procedimenti utilizzati in Francia: disegni in funzione di immagine e cartone ritagliato. L'enorme successo che incontrarono queste «fantasie» in quell'America dove il cinema godeva di una straordinaria popolarità, apportò, nel tempo, certi perfezionamenti nella loro lavorazione. Si tornò all'illuminazione dei disegni dal dietro, come si faceva nelle prime prove in Francia; ma la carta, poco resistente – e qui sta l'idea brillante – venne sostituita da fogli di celluloide piuttosto spessi. Senza eliminare il supporto di vetro, ma ponendovi sempre sopra la celluloide, piuttosto trasparente e assolutamente incolore, si lavora su di un piano luminoso molto liscio e molto regolare. Insomma è la vecchia tecnica che riappare.

Ma, vicino a questo cambiamento di sistema, si è operata un'altra rivoluzione nella creazione delle pellicole di disegni animati. Non c'è più l'artista isolato che

crea e gira la sua pellicola, ma un intero studio di disegnatori. Ci troviamo completamente all'interno della normale concezione americana: il disegno animato viene industrializzato, e gli schizzi vengono fatti in serie. Oggi dieci o quindici persone s'impegnano ad un lavoro che, se in precedenza richiedeva diverse settimane di impegno accanito, ora viene eseguito in pochi giorni da un'intera *équipe*. Il capo di questa *équipe*, il «capo della banda», se così si può dire, è uno qualsiasi dei disegnatori umoristi che pullulano nei grandi supplementi illustrati del sabato dei formidabili giornali degli Stati Uniti. Questo artista è normalmente il creatore di un personaggio molto popolare le cui avventure eroico-comiche divertono una vasta clientela. Questo personaggio diventa l'interprete principale della storia preparata dall'umorista, storia sempre piuttosto semplice. L'artista esegue una dozzina di disegni che illustrano le scene principali. Questi disegni sono numerati da uno a dodici. Intorno al capo gravitano dieci o dodici disegnatori in seconda. Uno di loro è incaricato di fare i disegni intermedi tra il n° 1 e il n° 2; ovvero egli traccia gli schizzi che, dall'inizio, portano, attraverso i movimenti successivi del personaggio, al secondo disegno del capo che, dopo aver dato le direttive, sovrintende all'esecuzione. Nel frattempo un altro disegnatore imposta i disegni che collegano il secondo abbozzo al terzo; un altro quelli che vanno dal terzo al quarto; ecc. Tutti i disegni sono quindi progettati nello stesso tempo. Agli operatori di ripresa non resta che «girare» i disegni man mano che questi escono dalle mani dei disegnatori. Questa taylorizzazione del lavoro permette la messa a punto di una pellicola in cinque o sei giorni. L'impiego dei fogli di celluloide trasparente evita l'esecuzione di moltissimi disegni. E in effetti è fin troppo evidente che, nel caso, ad esempio, del nostro *bonhomme* che saluta, non è più necessario disegnare ogni volta l'intero personaggio. Un solo schizzo è sufficiente per parecchie immagini: il *bonhomme*, ma *senza il braccio*. Si pone su questo primo disegno un secondo foglio di celluloide, ed è su questo che si traccia il braccio. I due fogli restituiscono allora, per trasparenza, il *bonhomme* completo. Su questi due fogli se ne pone quindi un terzo sul quale si disegna il braccio – solo – un poco spostato in avanti. Si ripete questa operazione sedici volte, e si ottiene lo stesso gesto che abbiamo visto fare con il procedimento primitivo, senza il lavoro fastidioso di rifare ad ogni immagine l'intero *bonhomme*. [...].

Le avanguardie degli anni Dieci e Venti: cinema, musica, pittura

Il cinema delle avanguardie

Nel periodo che va dagli anni Dieci agli anni Venti, sono i protagonisti delle cosiddette «avanguardie storiche» – futurismo, dada, surrealismo, espressionismo – a scegliere di comprendere il cinema nell'orizzonte delle loro ricerche, tese a rinnovare modi e forme delle arti tradizionali[1]. I film che nascono da queste sperimentazioni originali sono quindi, in primo luogo, espressione di un «cinema nuovo», profondamente segnato dalla volontà di trovare forme e linguaggi inediti: in questo senso si parla anche di «cinema sperimentale».

Uno dei tratti più evidenti dei tentativi cinematografici d'avanguardia è il rifiuto del linguaggio filmico «ufficiale», che si fonda sul primato del racconto e sulla figurazione realistica. Il nuovo cinema sperimentale si orienta, nella maggior parte dei casi, verso una figurazione astratta; di conseguenza, le immagini si legano tra loro senza seguire la linea di una narrazione, ma sono accomunate piuttosto da criteri come il ritmo visivo o la cadenza musicale. Quindi a cambiare è anche il ruolo dello spettatore, a cui si chiede non di abbandonarsi a una visione sostanzialmente passiva del film, legata di fondo solo alla comprensione della storia narrata, quanto di interpretare ciò che vede alla luce di codici nuovi (appunto il succedersi delle immagini o una melodia), cosa che richiede un impegno e una concentrazione molto maggiori.

1. Sul cinema d'avanguardia si vedano: P. Bertetto (a cura di), *Il cinema d'avanguardia 1910-1930*, Marsilio, Venezia 1983; P. Bertetto - S. Toffetti (a cura di), *Cinema d'avanguardia in Europa*, Il Castoro, Milano 1996; A. Costa, *Cinema e avanguardie storiche*, in G.P. Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale*. I. *L'Europa*, Einaudi, Torino 2000, pp. 325-358; J. Mitry, *Storia del cinema sperimentale*, Mazzotta, Milano 1977 (ora Clueb, Bologna 2000); M. Verdone, *Le avanguardie storiche nel cinema*, Sei, Torino 1977.

Con queste premesse – ricerca di un linguaggio rinnovato e autonomo, rifiuto delle forme codificate, diverso ruolo dello spettatore – non è difficile capire come il cinema d'animazione sia stato lo strumento privilegiato per quegli artisti – pittori, letterati, musicisti – che hanno visto nel film la possibilità di dare una nuova dimensione, quella del movimento, alla loro arte. In quanto basata non sulla riproduzione fotografica della realtà ma sulla composizione di un mondo astratto interamente creato dal regista, l'animazione più del cinema dal vero (che dipende in buona parte dal profilmico, ovvero da ciò che sta davanti alla macchina da presa al momento delle riprese) si avvicina di per sé alla pratica artistica della pittura come della composizione musicale, e per certi aspetti della letteratura.

Come si vedrà, l'elemento musicale è ben presente nei film d'avanguardia, certo a partire dall'introduzione del sonoro ma, *in nuce*, anche in precedenza. Spesso è proprio la cadenza di una melodia a dare al film animato il filo rosso per legare tra loro le immagini, ovvero a costituirne in qualche modo la trama; ma il legame tra musica e immagine in alcuni autori si fa più profondo quando nelle immagini sullo schermo si cerca non solo e non tanto di restituire le emozioni suscitate dall'ascolto quanto piuttosto di replicare la costruzione armonica che le regge.

Oltre alla musica, sono le ricerche nel campo della pittura a dare impulso alla sperimentazione di forme animate. Gli studi sul dinamismo, sulla costruzione e decostruzione delle forme, sulla simultaneità e sui modi della percezione, tipici dell'arte dei primi del Novecento, portano al cinema, e al cinema d'animazione in particolare, come strumento in grado di rispondere concretamente a queste nuove esigenze. Il film animato, arte del movimento, appare il medium ideale per trasferire la musica e la pittura su pellicola dando a entrambe, contemporaneamente, le dimensioni del tempo e dello spazio e realizzando così quell'utopia, che percorre l'intera stagione dell'avanguardia, di un'arte totale e sintetica che comprenda tutte le altre arti e insieme le porti alla loro espressione più alta.

Il «musino sporco d'arcobaleno» di Ginna e Corra

Come si diceva, l'interesse dei pittori per il cinema – che si concretizzerà nel lavoro di Léopold Survage in Francia e di Ginna e Corra in Italia – verte soprattutto sulla possibilità di riprodurre il movimento, superando così la staticità della dimensione grafica.

Le sperimentazioni più precoci sulla possibilità di fondere cinema, musica e pittura si devono ad Arnaldo (1890-1982) e Bruno (1892-1976) Ginanni Corradini. Educati nell'atmosfera provinciale della Ravenna d'inizio Novecento, i due fratelli si nutrono della cultura letteraria e artistica del tempo, gravida di velleità innovatrici, ed entrano presto a far parte degli ambienti futuristi di Firenze e Milano[2]. È proprio nel corso di una riunione a casa del pittore Giacomo Balla che quest'ultimo suggerisce gli pseudonimi di Ginna per Arnaldo e Corra per Bruno, con i quali otterranno la fama.

Siamo nei primi anni Dieci: Ginna studia pittura all'Accademia di belle arti di Firenze, orientandosi verso l'astrattismo; Corra compone scritti e poesie incentrati su uno degli snodi di fondo della teoria futurista: la necessità della distruzione del passato per il rinnovamento dell'arte[3]. È in quest'ottica della creazione di modi espressivi inediti che s'inserisce l'esperimento sulla «musica cromatica», teorizzato da Corra nello scritto omonimo del 1912[4]. Due sono le premesse su cui Ginna e Corra lavorano: da un lato l'idea di un'arte come espressione «pura», ovvero non figurativa, delle emozioni, formulata nel saggio *Arte dell'avvenire* (1912)[5]; dall'altro l'idea di un'opera d'arte totale, come si è detto comune a molte delle teorie d'avanguardia del periodo.

Un primo esperimento tentato da Ginna e Corra è quello di «trasportare, precisamente nel campo del colore, la scala temperata musicale». Per questo i due creano un apparecchio originale quanto bizzarro: un sistema di ventotto lampadine elettriche, ciascuna corrispondente a una diversa gradazione di colore. Ognuna di esse è legata a un tasto del pianoforte, in modo che, ogni volta che si suona un determinato accordo, si ottiene anche una composizione cromatica mediante l'accensione delle lampadine corrispondenti.

2. Per il rapporto tra futurismo e cinema cfr. M. Verdone, *Cinema e letteratura del futurismo*, Bianco & nero, Roma 1968 (poi Manfrini, Rovereto 1990); Id., *Le avanguardie storiche nel cinema*, cit.; A. Costa, *Cinema e avanguardie storiche*, cit.

3. «Distruggere è altrettanto proficuo che il creare. Chi distrugge le idee false dell'oggi fa opera grande: prepara il terreno alla creazione di domani... Tagliar la cancrena... Chiedetene ai chirurghi» (B. Corra, cit. in M. Verdone, *Cinema e letteratura del futurismo*, cit., p. 9).

4. B. Corra, *Musica cromatica*, in *Il pastore, il gregge e la zampogna*, Libreria Beltrami, Bologna 1912.

5. «I colori sul quadro non devono avere un significato figurativo, ma sì un significato espressivo. Il pittore deve ragionare così: io ho questa idea, quali colori debbo por sulla tela, e in quali reciproci rapporti li devo disporre, perché essa appaia chiara e netta? Io metto qui, sul quadro, questa massa di colore, perché essa esprime perfettamente questo lato del mio pensiero [...]» (A. Ginna - B. Corra, *Arte dell'avvenire*, Libreria Beltrami, Bologna 1911).

Dopo i primi tentativi i fratelli, resisi conto delle possibilità limitate del loro apparecchio, decidono di sperimentare la musica cromatica mediante il cinematografo. Afferma Ginna:

> Fin dal 1907 avevo capito le possibilità cinepittoriche del cinema, ma nel 1908-1909 non esisteva una macchina per fare riprese a tempo, un fotogramma per volta. Pensai di dipingere direttamente sulla pellicola. Feci venire pellicola vergine senza nitrato d'argento, sola celluloide e buchi, e dipingevo direttamente sulla pellicola»[6].

La tecnica usata è dunque quella della cinepittura: i colori vengono dipinti direttamente sulla pellicola in modo che la loro fusione restituisca le stesse emozioni di un brano musicale, di una poesia o di un dipinto.

Questa la descrizione che Corra dà dei primi quattro film realizzati, definiti «quattro rotoletti di pellicola dei quali uno soltanto supera i duecento metri di lunghezza, [...] figlioletti che mi piaccion tanto col loro musino sporco d'arcobaleno e con le loro piccole arie di mistero»:

> il primo contiene lo svolgimento tematico di un accordo di colore tolto da un quadro di Segantini [...]; il secondo è uno studio di effetti tra quattro colori a due a due complementari, rosso, verde, azzurro e giallo; il terzo è una traduzione e riduzione del *Canto di Primavera* di Mendelssohn intrecciato con un tema preso da un *Valzer* di Chopin; il quarto, forse il più interessante, è una traduzione in colori della famosa e meravigliosa poesia di Stéphane Mallarmé intitolata *Les fleurs*.[7]

In questo primo esperimento, dunque, i fratelli Corradini sono arrivati al cinema quasi per caso: l'insoddisfazione per i risultati del loro «pianoforte di lampadine» li porta a sperimentare un nuovo medium, il cinema, capace di ottenere un esito migliore. In questo senso il cinema è ancora solo un mezzo e non il fine ultimo della ricerca: uno strumento utile a ottenere una forma nuova di espressione artistica, ovvero la resa della struttura musicale (oppure poetica, o pittorica) attraverso i colori. Il film è qui una sorta di potenziamento, di miglioramento tecnico della pittura e della musica: una maniera per sottolineare e rendere più evidenti le caratteristiche di quelle arti. Il cinema non lavora per se stesso, ma fa il gioco di altre forme rappresentative di cui non è che un modo di espressione.

6. La testimonianza è riportata in M. Verdone, *Cinema e letteratura del futurismo*, cit., p. 28.
7. Ivi, p. 248.

È con i film successivi, *L'arcobaleno* e *La danza* – andati perduti come i primi, e dei quali ci rimane solo la descrizione – che il cinema si delinea come mezzo espressivo autonomo. In *L'arcobaleno*,

> i colori dell'arcobaleno costituiscono il tema dominante che compare a quando a quando in forma diversa, e sempre più intensamente sino a scoppiare infine con una violenza abbarbagliante, al principio la tela è grigia, poi poco a poco in questo sfondo grigio si manifesta come un sommovimento lievissimo di palpiti iridati i quali sembrano salire dalle profondità del grigio, come bolle in una sorgente e, giunti alla superficie, scoppiano e svaniscono – tutta la sinfonia è fondata su questo effetto di contrasto tra il bigio nuvolare dello sfondo e l'arcobaleno, lottanti tra loro – la lotta si accentua, l'iride affogato sotto turbini sempre più neri rotolanti dal fondo verso l'avanti, si dibatte, riesce a divincolarsi, sprazza, per scomparire di nuovo e ritornare più violentemente attaccando alla periferia, sino a che in un improvviso crollo polveroso tutto il grigio si sgretola e l'iride trionfa in un turbinare di girandole che a loro volta infine scompaiono, seppellite sotto una valanga di colori.[8]

Nel film così come lo descrive Corra, il gioco dei colori dipinti sulla pellicola serve a raffigurare, a disegnare sullo schermo l'idea dell'arcobaleno e non a tradurre visivamente le emozioni suscitate da altre arti. Scompare ogni riferimento letterario, musicale o pittorico: il cinema lavora come forma capace di esprimersi di per sé. In questi precoci esperimenti cinematografici – siamo nel 1912 – s'intravede l'idea di un cinema astratto e non rappresentativo, che gioca con i suoi elementi compositivi – il movimento dei colori e delle forme – per dare vita alle idee e alle emozioni[9].

8. Ivi, p. 250.

9. Dopo gli esperimenti di Ginna e Corra il futurismo si occuperà di cinema pubblicando nel 1916 il *Manifesto del cinema futurista* volto, come i precedenti dedicati alla letteratura (1912) e al teatro (1913 e poi 1915), a trasformare in modo radicale lo stato dell'arte esistente. Il programma (cfr. il testo riprodotto in M. Verdone, *Cinema e letteratura del futurismo*, cit., pp. 231-234) è multiforme e in alcuni punti evoca il cinema d'animazione, come quando si descrivono le «ricerche musicali cinematografate (dissonanze, accordi, sinfonie di gesti, fatti, colori, linee, ecc.)» oppure i «drammi d'oggetti cinematografati (oggetti animati, umanizzati, truccati, vestiti, passionalizzati, civilizzati, danzanti)» (ivi, p. 233). Malgrado questo, l'unico esempio di cinematografia futurista (almeno a quanto dicono finora le ricerche d'archivio), il film *Vita futurista* dello stesso 1916, di cui rimangono la descrizione di Ginna e alcuni fotogrammi, è a carattere figurativo in quanto comprende diverse scene, ambientate sia in interni sia in esterni, che appaiono tutte cinematografate «dal vero» (cfr. A. Ginna, *Note sul film d'avanguardia «Vita futurista»*, ivi, pp. 104-106).

Il «ritmo colorato» di Léopold Survage

Anche in Francia il cinema d'animazione nasce in relazione alle ricerche sulla dinamizzazione della pittura e si declina in forme astratte. È soprattutto nell'opera di Léopold Survage che si concretizza una ricerca coerente e sistematica sulle possibilità che la pellicola offre alla pittura.

Di origine russa, Survage (1879-1968) arriva a Parigi nel 1908; allievo di Matisse, si avvicina da subito ai pittori cubisti, con i quali espone al Salon des Indépendents nel 1911. Nel 1914 – a due anni dagli esperimenti di Ginna e Corra – Survage pubblica un articolo su «Les soirées de Paris», rivista diretta da Guillaume Apollinaire, in cui illustra la sua idea di una nuova arte: il «*rhytme coloré*», o ritmo colorato, fondata sull'unione della pittura, della musica e del cinema.

Primo elemento che il pittore sottolinea è l'autonomia di questo nuovo medium espressivo, anche se – ammette – «si fonda sugli stessi dati psicologici su cui si fonda la musica»[10]. In ogni caso si tratta di creare una forma visiva colorata che possieda le stesse funzioni e la stessa efficacia comunicativa del suono musicale. Probabilmente a causa delle difficoltà causate dalla guerra, Survage realizza un'intera serie di disegni ma non riesce a completare l'esperimento registrandoli su pellicola; tuttavia l'analisi delle forme colorate da lui create – che vennero esposte in una mostra organizzata dallo stesso Apollinaire nel 1917 e oggi sono conservate alla Cinémathèque française – lascia trasparire la volontà del pittore di dar vita a forme visive che, così come i suoni in una melodia, si combinino tra loro suscitando emozioni nello spettatore.

A questo scopo Survage segnala tre elementi dei quali la forma visiva si compone: la «forma visiva astratta» vera e propria («intendo per forma visiva astratta ogni generalizzazione o geometrizzazione di una forma, di un oggetto, di ciò che ci circonda»[11]), il colore e il ritmo, ovvero la cadenza con la quale le forme scorrono nella proiezione e danno vita a trasformazioni; è per l'appunto la combinazione tra questi tre elementi a provocare l'emozione in chi li osserva. Scrive Survage:

> Una forma astratta immobile non è ancora abbastanza eloquente. Rotonda o appuntita, oblunga o quadrata, semplice o complessa, essa non produce che una sensazione estremamente confusa: non è che una semplice notazione grafica. Solo

10. L. Survage, *Le rhytme coloré*, in «Les soirées de Paris», nn. 6-7 (1914).
11. Ivi.

> mettendosi in movimento, trasformandosi e incontrando altre forme è in grado di evocare un sentimento.[12]

È quindi il cinema, arte del movimento, l'unico strumento capace di dar vita al «ritmo colorato». È l'alternarsi ritmico di colori e forme, il loro combinarsi sullo schermo, che dà forza comunicativa alla nuova arte:

> Dal punto di vista psicologico, non sono né il colore né il suono, assoluti, che ci toccano e ci influenzano; ma le sequenze alternate di colori e di suoni. Quindi, grazie al suo principio di mobilità, l'arte del ritmo colorato aumenta quest'alternanza, che esiste già nella pittura ordinaria, ma solo come gruppo di colori fissati simultaneamente su una superficie immobile e senza mutamenti di rapporto. Col movimento il carattere di questi colori acquista una forza superiore alle armonie immobili.[13]

Pur non esistendo un filmato del «ritmo colorato», i disegni di Survage ne suggeriscono i modi compositivi: forme che si trasformano in altre forme, effetti di allontanamento e di avvicinamento, progressivi cambiamenti di colore, movimenti dal campo verso il fuori campo e viceversa, passaggi da inquadrature complessive a singoli dettagli. Rispetto agli esperimenti descritti da Corra in *Musica cromatica*, che puntano più che altro sulle combinazioni di macchie di colore da dipingere poi sulla pellicola, Survage sottolinea maggiormente la valenza della forma e, come si è detto, pensa alla ripresa dei disegni fotogramma per fotogramma.

In ogni caso le sperimentazioni di Corra e Ginna da un lato e di Survage dall'altro s'inseriscono in un quadro speculativo più ampio comprendente le riflessioni di pittori e musicisti che, come Vasilij Kandinskij e Arnold Schönberg, pensavano a una forma d'arte in grado di unificare le potenzialità espressive di suono, colore e movimento in modo da creare una sintesi complessa capace di produrre vibrazioni interiori tali da far risuonare l'animo di chi osserva l'opera d'arte. Se Kandinskij non parla mai di cinema in modo esplicito[14], Schönberg teorizza la resa filmica della sua seconda opera musicale, *Die glückliche Hand*. Lo scopo del musicista è di raggiungere «la più grande irrealtà»:

12. Ivi.
13. Ivi.
14. Cfr. V. Kandinskij, *Tutti gli scritti*, a cura di P. Sers, Feltrinelli, Milano 1974, e S. Lawder, *Il cinema cubista*, Costa & Nolan, Genova 1983.

> Quello che esattamente desidero è quindi esattamente il contrario di ciò che normalmente il cinema vuole realizzare. Io esigo: *la più grande irrealtà*! L'effetto generale non dev'essere quello del sogno, ma qualcosa di simile alla musica, agli accordi. [15]

Per Schönberg la trasposizione cinematografica della musica non deve replicare gli eventi narrati nell'opera, o in qualche modo suggerire simboli o significati: sulla pellicola deve apparire una sorta di sinfonia di immagini, un gioco astratto di colori e forme retto da una struttura analoga alla composizione musicale. Quello che gli interessa è il carattere irrealistico del cinema (di contro alla mimesi tesa alla narratività tipica della maggior parte dei film): una caratteristica che rende la settima arte in grado di riassumere, sinteticamente, tutte le altre in quanto il film diviene una pura architettura di forme e colori nello spazio e nel tempo ritmata da una cadenza musicale. Si tratta però, nel caso di Schönberg come in quello di Survage, di una sperimentazione che non ha trovato seguito, rimanendo confinata nel limbo delle idee di cinema mai arrivate sullo schermo.

Il ritmo puro: Eggeling, Richter, Ruttmann, Fischinger

Come i primi artefici del cinema d'animazione, da Cohl a Starewitch, anche quegli artisti d'avanguardia che fanno uso della tecnica d'animazione – Viking Eggeling, Hans Richter, Walter Ruttmann e Oskar Fischinger – lavorano in una dimensione artigianale in cui il laboratorio, e non l'industria, è al centro della creazione artistica, nonostante la tensione di frequente proclamata in scritti e manifesti verso la modernità tecnologica; ed è proprio in questo contrasto irrisolto tra la consapevolezza di operare in un'epoca sempre più segnata dall'innovazione tecnica e la volontà contraria di lavorare in una dimensione fondata sull'abilità manuale che risiede uno degli elementi di maggior fascino di questo genere di cinema.

I primi e più grandi sperimentatori del cinema d'animazione d'avanguardia sono, in questi anni, dei pittori, attratti, come si è visto anche per Ginna e Corra e per Survage, dalla possibilità offerta dalla tecnica cinematografica di regalare alla figurazione pittorica la dimensione del tempo e del movimento. Si

15. A. Schönberg, *Lettera a Emil Hertzka*, cit. in P. Bertetto (a cura di), *Il cinema d'avanguardia*, cit., p. 29.

tratta di un cinema dagli intenti sperimentali e assolutamente non commerciali, la cui costruzione non si basa sul desiderio di narrare attraverso le immagini ma sull'aspirazione a dare una nuova forma espressiva alla materia pittorica.

Tra i protagonisti della ricerca formale d'avanguardia dell'*entre-deux-guerres* assume un notevole rilievo, per la qualità dei risultati e la profondità del momento speculativo, la collaborazione tra il tedesco Hans Richter (1888-1976) e lo svedese Viking Eggeling (1880-1925), prima nella Zurigo di dada e del Cabaret Voltaire e poi a Berlino.

Affascinato dai principi musicali del contrappunto studiati da Ferruccio Busoni (di cui aveva seguito i corsi a Weimar) e dalle loro possibili interazioni con la figuratività, Richter[16] elabora una tecnica pittorica bidimensionale che prevede l'uso di lunghe strisce di carta (i «rotuli», ispirati alla tradizione della pittura cinese) su cui disegnare forme astratte in relazione tra loro. Straordinariamente vicina alla tecnica dei «rotuli» è anche la tecnica di Eggeling[17], che, come ricorda Hans Arp, già dal 1917 «su grandi rotoli di carta, aveva messo giù una sorta di ieratica scritta con l'aiuto di figure rare per proporzioni e bellezza. Queste figure crescevano, si suddividevano, si moltiplicavano, si muovevano, si intrecciavano, un gruppo con un altro, svanivano e in parte riapparivano, si organizzavano in un'emozionante costruzione fitomorfica»[18].

L'incontro tra i due porta a un intenso sodalizio artistico che cesserà solo con la morte precoce di Eggeling, nel 1925. Richter ricorda così il loro lavoro comune, fondato sull'analogia tra la pittura e la musica e segnato dall'assunto di base della riduzione delle forme reali in elementi semplici astratti:

> Per entrambi, la musica divenne il modello. Nel contrappunto musicale trovammo un principio che si adattava alla nostra filosofia: ogni azione produce una reazione corrispondente. [...] Mese dopo mese, studiammo e paragonammo i nostri disegni analitici, appuntati su centinaia di piccoli fogli di carta, tanto che, alla fine, arrivammo a considerarli come esseri viventi, che crescevano, diminuivano, cambiavano, sparivano – e poi rinascevano... Era inevitabile che, prima o dopo, nei no-

16. Su Hans Richter cfr. G. Rondolino, *Appunti sul cinema e sulla teoria di Hans Richter*, in «Bianco & nero», n. 1 (1978); H.G. Weinberg, *An Index to the Creative Work of Hans Richter*, New York 1957; S. Lawder, *Il cinema cubista*, cit., in particolare il cap. 3; P.A. Michaud - Hans Richter, *Cinéma*, in *Dada*, catalogo della mostra a cura di L. Le Bon, Centre Pompidou, Paris 2005. Alcuni testi di Richter sono raccolti in H. Richter, *Nemici del cinema oggi, amici del cinema domani*, Centro espressioni cinematografiche, Udine 1991.

17. Su Eggeling cfr. L. O'Konor, *Viking Eggeling 1880-1925*, Amqvist & Wiskell, Stokholm 1971.

18. H. Arp, in «XXème siècle», n. 1 (1938); cit. in S. Lawder, *op. cit.*, p. 45.

> stri esperimenti, questi disegni sparsi tutt'intorno sul pavimento del nostro studio, cominciassero a collegarsi l'uno con l'altro. Ci sembrò di avere un altro problema per le mani, quello della continuità [...]. Su lunghi rotoli di carta Eggeling sviluppò un motivo di elementi di una Vertikal-Horizontal Mass.[19]

È evidente come l'uso della macchina da presa, con cui riprendere il modificarsi nel tempo di forme astratte in relazione tra loro, sia apparso a Richter ed Eggeling l'unico modo possibile per risolvere il problema della continuità dei disegni, trasformando il potenziale dinamico delle immagini in movimento vero e proprio; ne nascono *Horizontal-Vertikal Orchestra* (Orchestra orizzontale verticale 1921-22, a oggi perduto) e *Diagonal Symphonie* (Sinfonia diagonale, 1925) di Eggeling e una serie di tre film, intitolati *Rhythmus 21*, *Rhythmus 23* e *Rhythmus 25* (Ritmo 21, Ritmo 23, Ritmo 25, 1921-25), di Richter.

Rhythmus 21 utilizza lo schermo come una superficie bidimensionale (simile perciò alla tela del pittore) sulla quale si susseguono una serie di elementi di forma rettangolare, di dimensioni diverse, che s'ingrandiscono, si sovrappongono, scompaiono, giocano tra loro, in un dinamismo reso più intenso dal contrasto cromatico tra il bianco dello sfondo e il nero delle figure (e viceversa). In questo modo, lo schermo cinematografico collega i movimenti delle singole forme facendone una composizione armonica legata non tanto da una continuità lineare quanto dal ritmo delle trasformazioni e scandita dal succedersi dei cromatismi bianco/nero e dell'alternarsi delle forme. In *Rhythmus 23* Richter porta la sua riflessione sul dinamismo delle linee e in *Rhythmus 25*, oggi perduto, sul colore.

In *Filmstudie* (Studio di film), realizzato nel 1926 nell'ambito del movimento dada, il regista alterna forme astratte disegnate a materiale ripreso dal vero (il volto di una donna, il volo degli uccelli eccetera), lavorato e trasformato attraverso sovrimpressioni e deformazioni dell'obiettivo. In un testo di poco successivo, Richter sottolinea il potere creativo della deformazione delle immagini, della loro riduzione in forme astratte e del loro accostamento simbolico:

> I poteri dell'associazione possono trasformarsi in magia pura e trasformare le cose nella loro natura profonda, conferire loro un nuovo valore, dare loro un nuovo contenuto che non possedevano in precedenza. Nell'associazione si trovano gli elementi di una lingua fatta di immagini – lo strumento per un cinema di poesia.[20]

19. H. Richter, *Dada and the Film,* cit. ivi, pp. 48-49.
20. H. Richter, *Nemici del cinema oggi, amici del cinema domani*, cit., p. 89.

Il lavoro sull'associazione delle forme continua nel successivo *Vormittagsspuk* (Fantasmi del mattino, 1927)[21], in cui le figure astratte scompaiono ed è invece la tecnica di ripresa a scatto singolo a costruire il film, il cui soggetto, tra il fantastico e l'iperrealista, è riassunto dallo stesso Richter:

> Quattro cappelli a bombetta, alcune tazze da caffè e delle cravatte ne hanno abbastanza e, tra mezzogiorno meno dieci e mezzogiorno, si ribellano. Passato mezzogiorno, riprendono il loro ruolo abituale. [...] La storia è interrotta da strani intermezzi di inseguimenti che sfruttano le possibilità della cinepresa, se ne infischiano della gravità, facendo un uso assolutamente libero delle leggi di natura.[22]

L'unico film di Eggeling oggi superstite, *Diagonal Symphonie* (1925)[23], lavora sulle trasformazioni di linee e di figure più complesse, a pettine (ottenute con il *découpage* di fogli metallici), tutte disposte sulla diagonale dello schermo, che funziona da asse strutturale attorno al quale le forme si ripetono e s'invertono, muovendosi ora come se dalla superficie dello schermo s'immergessero verso l'interno o viceversa, come se nascessero dalla profondità della pellicola per arrivare, ingrandite, al primo piano. Anche qui, come in Richter, ciò che conta è il dinamismo generativo delle forme e il ritmo del loro modificarsi; ma l'elemento fondamentale resta la luce con i suoi contrasti. Come ricorda Richter:

> Il vero materiale di costruzione è la luce, la sua intensità e la sua qualità. La forma della natura della luce, nel senso di una possibilità di percezione complessiva, è il compito per il tutto. Questo film non è dunque, per principio, un film che usi il □ e la – come mezzi di composizione, li orchestri e li sviluppi; ma un film nel quale □ e – appaiono come strumenti sussidiari. Il singolo contenuto sensoriale della superficie ecc. – la «forma» (astratta e naturale) – viene evitato. Le forme che appaiono non sono analogie né simboli, né cosmetici. Il film nel suo svolgersi (proiezione) fornisce propriamente le relazioni di tensione e di contrasto della lu-

21. Negli anni successivi Richter realizza molti cortometraggi pubblicitari; la sua attività prosegue, dal 1940 in poi, negli Stati Uniti, dove continua a dipingere e realizza, in collaborazione con Ernst, Léger, Calder e Man Ray, il film *I sogni che i soldi possono comprare* (*Dreams That Money Can Buy*, 1944-47), una delle opere più importanti dell'avanguardia statunitense del secondo dopoguerra, e *Dadascope* (1956-61), in cui cerca di rinnovare, senza troppa fortuna, lo spirito dada.

22. H. Richter, cit. in W. Verkauf (a cura di), *Dada. Monograph of a Movement*, Arthur Niggli, Teufen 1961.

23. Sul film si veda C. Benaiteau, *Viking Eggeling. Symphonie diagonale*, in *Dada*, cit., p. 396.

> ce. Queste relazioni si instaurano tra chiaro e scuro, grande e piccolo, rapido e lento, orizzontale e verticale, ecc. Si è tentato di organizzare il film in modo tale che le singole parti siano in tensione tra di loro e con il tutto, in modo che il tutto rimanga in sé spiritualmente mobile.[24]

Per Walter Ruttmann (1887-1941), pittore, regista, teorico dell'arte, il cinema è, più di ogni altra cosa, espressione della spiritualità rinnovata dei tempi moderni[25]. Nei suoi scritti appare forte la consapevolezza di vivere in un'epoca nuova, caratterizzata da velocità e simultaneità della percezione – un tema, questo, che è un *leitmotiv* degli scritti d'avanguardia del periodo. La rapidità con cui le informazioni arrivano alla mente dell'uomo dei primi del Novecento – che si tratti di spostamenti nel tempo e nello spazio o di viaggi virtuali compiuti attraverso la letteratura, la fotografia, il cinema – fa sì che sia il tempo, o meglio lo scorrere e il modificarsi rapido della dimensione temporale, l'elemento principale con cui l'arte deve confrontarsi.

Per Ruttmann la risposta non può che trovarsi nel cinema: un'arte che per sua natura comporta uno svolgimento nel tempo e che per questo è la più adatta a comprendere e rappresentare l'essenza di un'epoca nuova. Scrive Ruttmann in un testo del 1919, *Pittura e tempo*, che per molti aspetti rappresenta la *summa* delle dichiarazioni d'intenti del cinema d'avanguardia:

> Non sarà più possibile percepire come vita vera la vitalità ridotta a un unico momento, simboleggiata da un momento «fecondo». In che cosa consiste la salvezza? Non certo nella violenza reazionaria esercitata contro la nostra spiritualità, e neppure nel costringere lo spirito entro abiti medioevali o antichi. Ma solo nel dargli il nutrimento che esso esige e che esso può assimilare. E questo nutrimento sarebbe un'arte del tutto nuova. Non quindi un nuovo stile o qualcosa del genere. Ma dare a tutte le arti conosciute una possibilità di espressione diversa, dare forma artistica a un sentimento della vita del tutto nuovo: «pittura e tempo». Un'arte per l'occhio, che si distingue dalla pittura perché si svolge nel tempo (come la musica) e il baricentro della sua artisticità non risiede (come nel quadro) nella riduzione di un processo (reale o formale) a un singolo momento, ma proprio nello sviluppo

24. H. Richter, *[Questo film...]*, in «G», nn. 5-6 (1926); trad. it. in P. Bertetto (a cura di), *Il cinema d'avanguardia*, cit.

25. Su Ruttmann cfr. L. Quaresima (a cura di), *Walter Ruttmann. Cinema, pittura, ars acustica*, Manfrini, Rovereto 1994; P. Falkenberg, *Sound Montage: A propos de Ruttmann,* in «Film Culture», nn. 22-23 (1961); A. Van Domburg, *Walter Ruttmann*, Amsterdam 1956.

> temporale di ciò che è formale. [...] La tecnica della rappresentazione è quella della cinematografia.[26]

Sono idee che Ruttmann traduce in una serie di esperimenti su pellicola: brevi film realizzati, tra il 1919 e il 1925, con varie tecniche d'animazione (disegni animati, pittura su pellicola, ripresa dal vero di forme poi impiegate in modo astratto) e intitolati *Opus I* (Opera I), *Opus II* (Opera II), *Opus III* (Opera III) e *Opus IV* (Opera IV). Si tratta di composizioni di forme e materiali svariati (probabilmente ottenuti con disegni dipinti su lastre di vetro poi fatti muovere tramite specchi), sostenute da un accompagnamento musicale, che punta a ottenere effetti di vivace spettacolarità visiva fondendo immagini e ritmo; un risultato che il regista raggiungerà soprattutto, negli anni successivi, con i due film dal vero *Berlino, sinfonia di una grande città* (*Berlin, die Symphonie einer Grosstadt*, 1927) e *Melodia del mondo* (*Melodie der Welt*, 1929), in cui le riprese documentaristiche si fondono con la struttura musicale producendo effetti di grande suggestione, dato che le immagini non sono scelte in funzione di una loro efficacia narrativa ma unicamente per la loro struttura formale che si combina con la melodia d'accompagnamento, allo scopo di ottenere una «sinfonia visiva» composta di figure e musica[27].

Nella serie *Opus* Ruttmann lavora sul succedersi di forme e di macchie di colore e sulla loro interazione con la musica. Una descrizione dell'epoca restituisce bene la figuratività del film:

> Bolle e schiuma colorata danzavano e sguazzavano nello schermo; fontane, fasci di luce e zone d'ombra nell'infinito; vengono avanti onde, grandi tonanti frangenti dal suono brillante, galoppando, anelando, palpitando, sollevandosi in un continuo crescendo, liberando serpentine di perle o sottili spruzzi luccicanti che fluttuano via come note alte, penetranti, sostenute, elastiche. Globi e dischi di armoniosi colori avanzano rotolando nel campo; alcuni cannoneggiando furiosamente contro altri; alcuni galleggianti come gonfi palloni-giocattoli; alcuni baciandosi e respingendosi o fondendosi con altri, come globuli rossi o bianchi. Triangoli affilati come schegge dardeggiano attraverso lo scorrevole torrente di forme. Le nuvole si arrotolano, si diffondono, svaniscono. Serpenti di fiamma ardono all'inter-

26. W. Ruttmann, *Pittura e tempo*, 1919, poi in B. Hein - W. Herzogenrath (a cura di), *Film als Film. 1910 bis heute*, Stuttgart 1977; trad. it. in P. Bertetto (a cura di), *Il cinema d'avanguardia*, cit.

27. Per un approfondimento della produzione cinematografica dal vero di Ruttmann cfr. P. Bertetto (a cura di), *Il cinema d'avanguardia*, cit., pp. 48-55.

> no di questa musica di immagini: un'eco colorata, senza dubbio, di qualche nota dominante.[28]

È interessante leggere l'opinione di Hans Richter a proposito degli *Opus* ruttmanniani:

> Quando assistemmo alla proiezione dell'*Opus* di Ruttmann alla Marmor-Haus di Berlino, qualche tempo dopo (sul finire del 1921 o all'inizio del 1922), ci sentimmo profondamente depressi. Le nostre forme e i nostri ritmi avevano un senso, quelli di Ruttmann non ne avevano. Quelle che ci vedevamo davanti erano improvvisazioni con le forme, unite da un ritmo accidentale. Non c'era nulla che potesse far pensare a un linguaggio articolato (ch'era per noi l'unica ragione che ci spingesse a usare quel mezzo sospetto che era il cinema). Ci pareva che fosse *vieux jeu*, impressionismo puro! Ma, d'altra parte, eravamo costretti ad ammettere che i film di Ruttmann erano tecnicamente migliori dei nostri.[29]

Richter sottolinea la differenza che intercorre tra il suo lavoro e quello di Ruttmann. A lui interessa restituire con il contrappunto delle immagini l'architettura compositiva della forma musicale; Ruttmann vuole invece tradurre, con le figure sullo schermo, i significati sentimentali ed emotivi del brano musicale. Sono due idee diverse di cinema, a dispetto della similitudine nella tecnica utilizzata: la prima, quella di Richter, si fonda su una riflessione che ha come tramite il movimento di forme astratte impresso sulla pellicola e mira perciò a un coinvolgimento dello spettatore di tipo intellettuale, verrebbe da dire di stampo filosofico; la seconda, di Ruttmann, punta maggiormente sulla suggestione visuale delle forme in movimento in accordo con il ritmo musicale e vuole affascinare gli occhi di chi guarda piuttosto che coinvolgerne la mente.

Sulla scia di Hans Richter e della sua proposta di riflessione filosofica sulle analogie strutturali che avvicinano musica e cinema si pone Oskar Fischinger (1900-1967)[30], pittore tedesco allievo di Walter Ruttmann; come il maestro, Fischinger traduce presto l'esigenza di dare movimento alle forme dipinte attraverso l'esperienza cinematografica. Tra il 1922 e il 1926 Fischinger adotta, per i suoi film, una tecnica originale: una miscela di cera e argilla che, fusa, si

28. H.G. Scheffauer, *New Vision in the German Arts*, New York 1924, pp. 145-147.

29. H. Richter, cit. in G. Rondolino, *Storia del cinema d'animazione*, Utet, Torino 2003, p. 129.

30. Su Fischinger si vedano: W. Moritz, *The Films of Oskar Fischinger*, in «Film Culture», nn. 58-60 (1974), pp. 143-150; M. Tessier, *Oskar Fischinger et la crème de l'animation*, in «Ecran», n. 11 (1973).

solidifica formando un composto variegato, derivante dall'alternarsi dei colori e delle forme dei due materiali. Questo composto viene tagliato sottilissimo mediante una speciale apparecchiatura, e ogni foglio viene poi fotografato, singolarmente o sovrapposto agli altri. Tali opere, chiamate per l'appunto *Wachsexperimente* (Esperimenti con la cera), giocano sulle diverse modalità in cui la cera si solidifica e sull'elemento di casualità che ne deriva, insieme alla suggestione delle forme, quasi a carattere organico, che ne risultano: la miscela di cera e argilla assume spesso l'aspetto di cerchi concentrici, ora più grandi, ora più piccoli, che montati in successione assumono un ritmo lento, avvolgente.

Negli anni successivi Fischinger continua nella produzione di opere sperimentali: ancora muto, anche se centrato sul rapporto strutturale che lega immagine cinematografica e cadenza musicale, è *R-1, ein Formspiel* (R-1, un gioco di forme; conosciuto anche come *Studio n. 1*, 1927), composto da un'animazione di forme astratte (elementi geometrici come cerchi, quadrati, rettangoli, e un'originale composizione di canne d'organo, il tutto giocato sulla direzione verticale) e una parte costruita con animazioni di oggetti, di fogli di cera e ancora di canne d'organo. Completano il film effetti di colore ottenuti con cinque proiettori, ognuno legato a una componente cromatica diversa; l'effetto finale è quello di una musica visiva che sembra prodotta dalle canne d'organo.

Ma gli esperimenti di Fischinger raggiungono il punto più alto con l'introduzione del cinema sonoro, quando la possibilità di riprodurre un brano musicale porta il regista ad approfondire i legami che esistono tra l'architettura dell'armonia musicale e il succedersi cadenzato delle immagini sullo schermo. È questo il principio su cui si fonda la serie degli *Studien* (Studi, 1929-1932), con cui otterrà una vasta risonanza, fino a vedere le sue opere proiettate in moltissime sale cinematografiche anche al di fuori del circuito artistico e *d'essai*. Ognuno degli *Studien* è la rielaborazione di un celebre brano musicale classico – da Mozart a Brahms – come anche del repertorio jazz e folkloristico. Ma il lavoro del regista va al di là della semplice, anche se suggestiva, visualizzazione dei temi e delle sensazioni che derivano dall'ascolto musicale. Piuttosto l'intento di Fischinger è più di tipo didattico: utilizzare brani famosi per colpire l'attenzione del pubblico e avvicinarlo con più facilità alla struttura del *film assoluto* (ovvero sprovvisto di una figurazione concreta e di una trama narrativa). Come ebbe a scrivere qualche anno più tardi, nel 1947:

> *Il torrente di sensazioni* creato attraverso la musica intensificò la sensazione e l'efficacia di questa espressione cinetica grafica, e aiutò a rendere intelligibile il film assoluto. Sotto la guida della musica – che era già altamente sviluppata quando

> giunse la rapida scoperta di nuove leggi – era possibile l'applicazione di leggi acustiche all'espressione ottica. Come nella danza, nuovi movimenti e nuovi ritmi sgorgarono dalla musica: e i ritmi diventarono sempre più importanti.[31]

In altri termini, la musica popolare serve al regista come un'attrazione per vincere la diffidenza dello spettatore medio verso il film astratto e per far passare una riflessione, profonda e attenta sotto la patina di facile accessibilità, sulla composizione ritmica dell'immagine.

Prima del 1936, anno in cui Fischinger si trasferisce definitivamente negli Stati Uniti, dove contribuirà in modo decisivo alla nascita della neoavanguardia degli anni Sessanta, il regista realizza uno dei suoi film di maggior successo, *Komposition im Blau* (Composizione in blu, 1934). Si tratta di una sinfonia di forme tridimensionali, creata sminuzzando e impastando insieme pani di cera di svariati colori fino a ottenere un solo pane che viene poi modellato in forme diverse. L'opera è interessante soprattutto per l'uso del colore, che Fischinger vede, a ragione, come una forma d'arte completamente nuova rispetto al cinema in bianco e nero. L'esperienza hollywoodiana, accompagnata anche da numerosi filmati pubblicitari di grande originalità (famosi quelli realizzati per le sigarette Muratti), è però piuttosto deludente, in gran parte a causa dell'incontro con Walt Disney, per il quale prepara i disegni dell'episodio bachiano (la *Toccata e fuga in Re minore*) di *Fantasia*, lavorazione che abbandona quasi subito dati i criteri, a suo dire, puramente commerciali e di intrattenimento su cui si voleva costruire il film.

In questo senso, ovvero nella volontà di cercare una forma espressiva dai codici del tutto rinnovati e autonomi, l'opera che maggiormente rappresenta la ricerca formale di Fischinger resta *Motion Painting n. 1* (Pittura in movimento n. 1), girato tra il 1946 e il 1947 negli Stati Uniti grazie anche a un finanziamento della Guggenheim Foundation. Costruito sul terzo *Concerto brandeburghese* di Bach, il film è una riflessione sulla complessa armonia musicale dell'opera bachiana e un tentativo di renderne la struttura sullo schermo in termini cinematografici. Quello che interessa Fischinger non è tanto – come accade in Ruttmann – la resa estetica del ventaglio di emozioni suscitate dalla musica, quanto – e in questo il regista si avvicina alla poetica di Richter – restituire visivamente l'articolarsi delle linee melodiche e il loro comporsi nell'architettura musicale. La soluzione tecnica che Fischinger adotta a questo scopo è la pit-

31. O. Fischinger, *My Statements Are in My Work*, in F. Stauffacher (a cura di), *Art in Cinema*, San Francisco 1947.

tura su vetro: i colori liquidi vengono spalmati su una lastra di vetro che viene poi inclinata in varie direzioni, in modo da ottenere una mescolanza variegata di tonalità in forme originali. Il film appare allora quasi come un trattato di estetica del cinema ed estetica della musica, costruito su un estremo rigore formale e teso a definire il linguaggio e le caratteristiche del cinema d'animazione astratto, profondamente diverse rispetto a quelle del cinema dal vero.

Alexandre Alexeieff: l'écran d'épingles

Nato nella russa Kazan', Alexandre Alexeieff (il nome è la francesizzazione di Aleksandr Alekseiev, 1901-1982)[32], prima scenografo e incisore e poi regista, si forma nella Parigi dei primi anni Venti.

Giunto nella capitale nel 1921 – dove esiste una comunità importante di esuli, che nell'ambiente cinematografico si riunisce in gran parte attorno alla casa di produzione Albatros[33] – si avvicina al mondo del teatro, lavorando come scenografo e costumista per i Ballets Russes e per altre compagnie vicine agli ambienti d'avanguardia. Dal 1926 intraprende l'attività di illustratore: le sue incisioni decorano le edizioni pregiate di autori come Hoffmann, Poe, Baudelaire, Dostoevskij, Gogol'. In questi suoi lavori come in quelli che seguiranno, ad Alexeieff interessa restituire quello che lui stesso definisce «il mondo interiore dell'artista»[34]: l'incisione è destinata a tradurre i moti della sua anima, a fermare in un'immagine statica un universo «disordinato e complesso». Per questo si cercherà di ottenere «effetti di bruma, effetti d'atmosfera, di rappresentare delle immagini più o meno vaghe, più o meno decise»[35]. Si tratta

32. Di Alexeieff si vedano gli scritti raccolti in *Synthèse cinématographique des mouvements artificiels*, Idhec, Paris 1966, e in G. Bendazzi (a cura di), *Pagine di Alexeieff*, Incontri internazionali con gli autori di cinema d'animazione, Genova 1985. Si veda poi G. Bendazzi (a cura di), *Alexeieff: itinéraire d'un maître*, Dreamland, Paris 2001; Id. (a cura di), *Alexandre Alexeieff*, Sncci, Milano 1973; A. Bisaccia, *Alexandre Alexeieff. Il cinema d'incisione*, Book, Castel Maggiore 1993.

33. Cfr. F. Albera, *Albatros. Des Russes à Paris 1919-1929*, Mazzotta, Milano 1995.

34. A. Alexeieff, *Sull'importanza del procedimento*, in «Arts et métiers graphiques», n. 10 (1929); trad. it. in G. Bendazzi (a cura di), *Pagine di Alexeieff*, cit., p. 9.

35. «Ritengo che la tecnica in un'opera di incisione sia di importanza capitale per l'autore. E non faccio questa affermazione perché penso che un procedimento valga meglio di un altro a esprimere il mondo interiore dell'individuo. Questo mondo interiore non è affatto definito e compiuto, è, invece, un caos animato da un movimento disordinato, infinitamente complesso, e mutevole per la pressione di cause esterne. L'opera mi sembra essere la cristallizzazione di un

dunque di un disegno che preferisce alla nitidezza dei tratti l'indistinzione del *flou,* della stesura di colore volutamente imprecisa, sfumata; caratteristiche che, insieme alla volontà di considerare le singole illustrazioni non come fini a se stesse ma come parti collegate tra loro della sequenza-libro, torneranno negli esperimenti di animazione tentati dall'artista russo. In questo senso sono l'amicizia con Léger, autore del film *Ballet mécanique* (Balletto meccanico, 1924)[36], e la visione de *L'idée* (L'idea, 1932) di Bartosch, pubblicizzato come «gravure animée» (incisione animata), ad avvicinare Alexeieff al cinema come strumento per dare movimento alle sue creazioni artistiche.

Grazie alla collaborazione con l'allieva e poi compagna Claire Parker, Alexeieff mette a punto, nei primi anni Trenta, uno strumento di grande originalità: si tratta dell'*écran d'épingles* (schermo di spilli), ovvero una tavola in caucciù ricoperta di paraffina in cui sono infissi centinaia di migliaia di spilli (il primo apparecchio aveva cinquecentomila fori). Ogni spillo, piantato più o meno in profondità, produce un'ombra di lunghezza e intensità diverse (la tavola viene illuminata da una lampada inclinata a 45°); scegliendo in modo opportuno la disposizione degli spilli (più o meno immersi nella paraffina, e dunque più o meno sporgenti rispetto alla superficie della tavola) il regista riesce a rappresentare oggetti e figure mediante l'alternarsi delle luci e delle ombre. I colori delle immagini che si ottengono con questo procedimento comprendono tutte le sfumature del grigio e variano dal bianco totale prodotto dagli spilli completamente incassati al nero assoluto di quelli che emergono al massimo della lunghezza. Ogni figura viene poi ripresa con la macchina da presa; montate insieme, le figurazioni prodotte dallo schermo di spilli danno vita a una serie di immagini che possiedono i caratteri di una vera e propria incisione in movimento: in effetti le forme non appaiono tratteggiate da linee, ma si formano grazie al gioco continuo di luci e ombre.

La metafora che meglio descrive il cinema di Alexeieff è quella, coniata dallo stesso regista, dell'«elasticità dell'ameba»: le immagini infatti non sono mai statiche e definite ma si fondono incessantemente le une nelle altre in un processo di mutazione continua, di scomposizione e ricomposizione ininter-

frammento staccatosi da questo caos, un aerolito caduto dal cielo. Occorre un grande sforzo di volontà per provocare questa cristallizzazione. E il procedimento è una delle cause esterne che la influenzano fortemente» (A. Alexeieff, *Who's Who*, Cnc, Bois d'Arcy 1982, p. 15).

36. *Ballet mécanique* è un film di stampo cubista che mette in scena un «balletto» di forme geometriche e oggetti inanimati, utilizzando anche la tecnica dell'animazione.

rotta di forme. In questo processo l'inconscio gioca una parte importante; e Alexeieff definisce il cinema come la traduzione dei moti segreti dell'anima:

> Mi sembra che nel cinema, come in altri campi, la creazione sia limitata a un solo individuo; a condizione che egli non precostituisca dei punti di riferimento, ma crei delle fasi, una dopo l'altra, piano piano, senza prefissarsi delle mète, guidato dalla prescienza, cieco come un'ostrica. Il risultato assumerà allora l'aspetto di un organismo, vivente, di cui l'inconscio forma la trama.[37]

Il primo film prodotto con la tecnica dello schermo di spilli è *Une nuit sur le Mont Chauve* (Una notte sul Monte Calvo, 1933), la cui ispirazione deriva dall'omonima composizione musicale di Modest Mussorgskij. Il film (che dura otto minuti, per realizzare i quali Alexeieff e la Parker spendono diciotto mesi di lavoro) segue l'andamento del brano illustrandolo con immagini realistiche (uomini, paesaggi, animali) che trascolorano in suggestioni oniriche. Lo schermo si riempie così di realtà a metà tra l'umano e l'animale e di creature mitologiche: la danza delle streghe, la metamorfosi di una scimmia in un animale dal becco lungo, alberi bizzarri... Solo il movimento finale esce dall'oscurità inquietante delle ombre e si apre a un paesaggio campestre bagnato di sole e popolato di personaggi alla Chagall.

La matrice figurativa su cui lavora Alexeieff è in effetti quella, comune al pittore, che deriva dalla tradizione orientale e dal folklore russo; ma il fascino delle immagini, oltre che dalle sensazioni evocate dalla figurazione e dal suo intrecciarsi con la composizione musicale, deriva in gran parte dalla particolarità della tecnica utilizzata, che lavora su un tratto ricchissimo di sfumature tra il bianco e il nero attraverso l'infinita gamma dei grigi.

A dominare è la drammaturgia della luce e dell'ombra: in questo modo il disegno perde la sua architettura rigida fatta di linee nitide e si diluisce in un continuum di parti ora luminose ora oscure vicino piuttosto alle immagini di una *rêverie*. Come scrive lo stesso regista,

> l'immagine offriva l'aspetto affascinante dei carboncini di Seurat, caratteristici per la precisione delicata dei contorni evanescenti che avevo tanto ricercato, senza raggiungerla, nell'incisione, e che mi avrebbe alla fine permesso di bandire le no-

37. A. Alexeieff, *La continuità*, in «L'âge du cinéma», n. 6 (1961); trad. it. in G. Bendazzi (a cura di), *Pagine di Alexeieff*, cit., p. 16.

zioni artigianali di «figura» e di «sfondo», realizzando da quel momento l'unità dell'immagine.[38]

Sono questi i motivi stilistici che Alexeieff continuerà a rielaborare negli altri film (pochi, data l'estrema accuratezza e precisione richiesta dalla tecnica di lavorazione), realizzati sempre con l'aiuto della Parker. Dopo *Mont Chauve*, il regista non utilizza più lo schermo di spilli per dieci anni, a causa della mancanza di finanziamenti; è di questo periodo la sua attività di pubblicitario, fondata sull'animazione classica di oggetti, la cui produzione più celebre è il corto *La belle au bois dormant* (La bella addormentata nel bosco, 1934), prodotto per i vini Nicolas e ispirato alla celebre fiaba, su musiche di Poulenc e sceneggiatura di Jean Aurenche[39]. Nei primi anni Quaranta i due coniugi si trasferiscono negli Stati Uniti e poi in Canada, dove hanno di nuovo l'opportunità di lavorare con l'*écran d'épingles*: con l'aiuto di Norman McLaren e del National Film Board girano *En passant* (Di passaggio, 1943), cortometraggio di sei minuti che illustra una ballata popolare canadese; qui l'animazione, che vede protagonista uno scoiattolo sullo sfondo di un paesaggio campestre, risulta però più didascalica e meno elaborata rispetto al primo film.

Di nuovo in Europa dopo la fine della guerra, Parker e Alexeieff realizzano una serie di filmati che derivano dall'elaborazione di studi sulle forme solide (intitolati *Essais pendulaires*, Saggi sui pendoli, 1951, e *Etudes des solides illusoires*, Studi di solidi illusori, 1960), in cui protagoniste sono figure astratte che s'intrecciano tra loro scomponendosi e ricomponendosi continuamente in forme ora massicce, ora lievi e sottili come volute di fumo. Lo schermo di spilli costruisce qui immagini di grande suggestione, svincolate da ogni riferimento realistico, quasi forme di vita molecolare che nascono ed evolvono sullo schermo.

Dopo le sperimentazioni sui solidi Alexeieff e Parker realizzano tre lungometraggi a soggetto: *Le nez* (Il naso, 1963), dal racconto di Gogol', *Tableaux*

38. A. Alexeieff, *Lo schermo di spilli*, in «Le technicien du film», n. 57 (1957); trad. it. in G. Bendazzi (a cura di), *Pagine di Alexeieff*, cit., pp. 21-26.

39. Tra i filmati pubblicitari realizzati dal regista ricordiamo *Orchestre automatique* (Orchestra automatica, 1936, per Radio Loewe di Berlino), in cui un'orchestra di strumenti appare suonare senza alcun intervento umano; *Parade de chapeaux* (Sfilata di cappelli, 1936), in cui una serie di cappelli appaiono e scompaiono, realizzato con la tecnica della sovrimpressione; *Etoiles nouvelles* (Stelle nuove, 1937), in cui delle sigarette, raffigurate a colori brillanti, si muovono da sole, si aprono a ventaglio, marciano, formano le ruote di un cerchio; *Fumées* (Volute di fumo, 1952), in cui due pipe danzano allegramente; le volute di fumo che si alzano riprendono le forme geometriche bizzarre raffigurate nella serie dei «solidi illusori».

d'une exposition (Quadri da un'esposizione, 1972, da Mussorgskij) e *Trois thèmes* (Tre temi, 1977-79, ancora da Mussorgskij). *Le nez* si apre con il sorgere del sole sui tetti di una città deserta e luminosa, con una straordinaria resa della variazione di luce che penetra dalle finestre e bagna l'interno delle stanze e gli oggetti quotidiani. Il surrealismo della novella di Gogol' (centrata sulle disavventure di un consigliere di Stato che, una mattina, perde il suo naso e che tenta prima di ritrovarlo, poi di indurlo a riprendere il suo posto sul volto) e la grottesca figurazione della storia, con il naso che, divenuto autonomo, è dotato di occhiali, mantello e spadino, si traducono con facilità nelle continue apparizioni e metamorfosi che emergono dallo schermo di spilli.

Tableaux d'une exposition è introdotto dalla voce del regista stesso che illustra i temi a cui si è ispirato e ai quali ha legato le note della partitura musicale, ovvero la ricostruzione dell'infanzia e dell'adolescenza di Mussorgskij. Sullo schermo si succedono, evocati dal consueto, affascinante gioco di luci e ombre, l'infanzia del musicista, con la madre che gli insegna a suonare il piano, le sue paure di bambino, le immagini oscure legate alle crisi epilettiche, il primo ballo in società e infine la partenza per l'accademia militare di San Pietroburgo. Il film, che lavora sulla combinazione di due schermi di spilli, trova la sua attrattiva più grande nei sogni e negli incubi che i registi vedono agitarsi nella mente del musicista bambino: la donna-gallina (una creatura tipica del folklore russo), gli animali a metà tra il realistico e il mitologico, le figure umane deformate e grottesche.

Infine, *Tre temi* lavora sulle metamorfosi continue di soggetti naturali – animali, foglie, alberi, paesaggi campestri – e gioca su continui carrelli della macchina da presa che scoprono creature antropomorfe e figure esotiche.

In confronto a registi e pittori maggiormente vicini ai movimenti d'avanguardia del primo Novecento come Ruttmann, Richter o Eggeling, Alexeieff appare, per cultura e formazione, più legato a una cultura tardo ottocentesca, tra romanticismo e decadentismo, che figurativamente si rifà alla tradizione orientale più che alla ricerca formale dell'avanguardia a lui contemporanea; e sono queste le componenti che danno forma alla sua idea di cinema. Non secondaria sembra poi l'influenza del surrealismo e della sua volontà di rappresentare l'irrappresentabile, il sogno, la fantasticheria, di cui i film realizzati con lo schermo di spilli sono un esempio notevolissimo. Ma fondamentale in Alexeieff è la relazione tra cinema e musica, in termini che appaiono vicini più a Ruttmann che a Richter e Fischinger. In effetti Alexeieff nel suo cinema non è alla ricerca di un'architettura rigorosa o della formula matematica che presiede alla costruzione sia della musica sia dell'immagine; preferisce evocare le sen-

sazioni suggerite dalla melodia in figurazioni volutamente imprecise, evanescenti, che proprio da questa impalpabilità, da questa vaghezza traggono il loro fascino più grande. Si tratta di un'idea di integrazione, di compenetrazione tra il testo cinematografico e il tessuto musicale che, lontana dal rigore speculativo di un Richter o di un Eggeling, predilige la ricerca di un accordo visivo tra i due elementi, l'immagine e la musica, in modo da creare un unico universo comunicativo che richiami nello spettatore una serie inedita di sensazioni.

Il cinema di silhouette: Lotte Reiniger

Tra le tecniche del cinema d'animazione quella del film di silhouette è senz'altro una delle più affascinanti anche se meno conosciute, almeno fino al recente *Principi e principesse* (*Princes et princesses*, 1999) di Michel Ocelot, che l'ha riportata all'attenzione del pubblico.

Si tratta di una tecnica che deriva da due diverse matrici: da un lato la tradizione europea del ritratto in silhouette, dall'altra il teatro d'ombre di origine asiatica. La prima, la cui diffusione parte dalla Parigi della metà del Settecento[40], consiste nel ritrarre volti e figure intere tracciandone il contorno ed eliminando ogni dettaglio interno, in modo da ottenere immagini nere, piatte, che risaltano su uno sfondo bianco; la semplicità della tecnica e insieme la sua efficacia estetica la rendono fin da subito un'arte diffusa in tutti gli strati sociali.

Il teatro d'ombre (a volte definite impropriamente «ombre cinesi»[41]) prevede invece l'utilizzo di marionette snodabili mosse da uno o più marionettisti davanti a uno schermo bianco retroilluminato: il pubblico, dall'altra parte dello schermo, ammira uno spettacolo di ombre dai contorni evanescenti. Il cinema d'animazione in qualche modo mescola le due tecniche: utilizza le marionette snodabili del teatro d'ombre, ma recupera la nitidezza delle linee tipica del ritratto in silhouette grazie al contrasto tra il nero delle figure e la luminosità del tavolo di proiezione su cui le figure stesse sono poste per essere filmate.

40. Il nome della tecnica deriva dal ministro delle finanze francese Etienne de Silhouette (1709-1767), il cui passatempo preferito pare consistesse nel ritrarre i componenti della sua famiglia tracciandone il profilo, proiettato da un'ombra cinese, direttamente su un muro bianco, dipingendolo poi di nero. Per una storia documentata del cinema di silhouette cfr. P. Jouvanceau, *Il cinema di silhouette*, Le Mani, Recco 2004.

41. La definizione «cinese» è inesatta, perché nella tradizione asiatica non si utilizzano marionette ritagliate, quindi bidimensionali, ma pupazzi tridimensionali, vivacemente colorati e traslucidi (per permettere il passaggio della luce).

Le prime apparizioni delle silhouette al cinema si devono al già citato operatore e regista spagnolo Segundo de Chomón, che nel suo *El hotel eléctrico* (L'albergo elettrico, 1905) utilizza questa tecnica per animare alcune sequenze fantastiche. Qualche anno dopo, nel 1910, è Emile Cohl a realizzare il film *En route* (Per strada), che narra la storia dell'evoluzione dei mezzi di trasporto: un personaggio (un pupazzo), seduto al margine di una strada, vede sfilare davanti a lui cavalli, antichi carri, e poi carrozze e automobili, tutte figure ritratte in silhouette. Parallelamente, in Inghilterra, il cineasta Charles Armstrong gira nel 1909 una serie di corti d'animazione, il primo dei quali s'intitola *The Sporting Mice* (I topi sportivi), interamente composti da silhouette.

Ma è senz'altro con l'opera della tedesca Lotte Reiniger (1899-1981)[42] che la silhouette fa il suo ingresso nella storia del cinema d'animazione. Entrata giovanissima nella compagnia teatrale di Max Reinhardt, la Reiniger si avvicina tramite il cineasta Paul Wegener all'ambiente cinematografico e agli artisti che gravitano attorno al berlinese Institut für Kulturforschung, tra cui Carl Koch, suo futuro compagno e collaboratore, Walter Ruttmann e Berthold Bartosch[43].

Dopo aver costruito il primo apparecchio per la proiezione delle silhouette sfruttando la passione e l'abilità nel ritaglio delle figure, la regista esordisce con *Das Ornament des verliebten Herzens* (L'ornamento del cuore innamorato, 1919). Il successo dell'opera è buono e la spinge a perfezionare, negli anni tra il 1926 e il 1929, le tecniche di ripresa e a realizzare il film per cui il suo nome è rimasto celebre, ovvero *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (Le avventure del principe Achmed, 1929), tratto dalle *Mille e una notte*[44]. Il film vede il

42. Su Lotte Reiniger cfr., oltre al cap. I del già citato volume di Jouvanceau, *Lotte Reiniger*, Laboratorio Lanterna Magica, Torino 1980; A. Bastiancich (a cura di), *Lotte Reiniger*, Assemblea teatro-Compagnia del Bagatto, Torino 1982; *Lotte Reiniger: filme*, Goethe Institut, München 1982; C. Strobel, *Lotte Reiniger*, Primrose Productions, München 1993.

43. Berthold Bartosch (1893-1968), boemo di nascita e berlinese d'adozione, amico di Jean Renoir e di Bertolt Brecht, collaboratore di Lotte Reiniger per *Prinzen Achmed*, è rimasto celebre per un solo cortometraggio, *L'idée* (L'idea, realizzato tra il 1919 e il 1932 e tratto dalle incisioni del pittore espressionista Franz Masereel), che ebbe però grandissima diffusione. Il film, dalla trama metaforica sostenuta da un profondo impegno civile e politico, narra la storia dell'Idea, rappresentata da una fanciulla seminuda, che viene allontanata da tutti – politici, industriali, autorità civili e religiose – finché viene difesa da un giovane militante che però in questo tentativo morirà tragicamente. L'attività di Bartosch proseguirà poi con la realizzazione di documentari didattici e di propaganda. Sulla sua opera cfr. A. Martin, *Berthold Bartosch immobile*, in «Aca», n. 5 (1959).

44. Sul fronte dell'utilizzo della tecnica delle silhouette negli anni Venti – quindi in contemporanea con le prime prove della Reiniger – è da segnalare *Tony Sarg's Almanac* (L'almanacco di

principe Achmed che, a cavallo di un destriero magico, vive straordinarie avventure, tra cui l'amore per la principessa Peri Banu, lo scontro con il mago Aladino e con una strega che tenta – invano – di catturarlo.

La scelta del registro favolistico dona all'opera, a livello di trama, una grande vivacità di situazioni, e offre la possibilità di sfruttare pienamente la capacità evocatrice delle immagini in silhouette, la cui bidimensionalità (che comporta una forte mancanza di realismo) ben si addice a rappresentare personaggi e situazioni fantastici e irreali. La ricchezza compositiva del film deriva poi dalle tecniche usate per i fondali – nei quali si cerca di ottenere la profondità di campo, in anticipo sulla *multiplane camera* di Disney – realizzati con lastre multiple di vetro dipinte da Bartosch (le onde del mare in tempesta nella sequenza della fuga di Aladino) e Ruttmann (le trasformazioni dei personaggi in animali nella sequenza del combattimento tra la strega e il mago). È poi la componente musicale a dare ritmo al film: la colonna sonora viene infatti composta *ad hoc* dal compositore berlinese Wolfgang Zeller, contemporaneamente con la realizzazione delle riprese, in modo da armonizzarsi con le immagini fin dalla loro composizione.

La stessa struttura, che vede interagire il carattere fiabesco delle immagini – dovuto alla scelta di temi tratti dal repertorio della favolistica tradizionale, da Perrault ai fratelli Grimm – e il ritmo dato dall'elemento musicale, torna nelle opere successive della regista tedesca, girate in Europa, principalmente in Inghilterra, ma anche in Italia e in Francia, dove compone la sequenza del teatro d'ombre per *La Marseillaise* di Jean Renoir (La marsigliese, 1938), e poi in Canada; tra le più suggestive è *Papageno* (Il flauto magico, 1935), dall'opera mozartiana, in cui la magia e l'atmosfera fiabesca della musica trovano un controcanto di grande efficacia nelle immagini nere e luminose della Reiniger.

Per certi aspetti il cinema della regista tedesca recupera quindi i tratti dell'avanguardia – la sperimentazione tecnica, il rapporto stretto con la componente musicale – mentre per altri, quali l'uso della fiaba e la presenza di figuratività e racconto, si avvicina piuttosto a una produzione destinata a una diffusione popolare, come in effetti successe. Rimane certo l'incanto derivante dalla rielaborazione di una tecnica antica che produce figure e giochi di buio e di luce, quasi dei ricami d'ombra che s'intrecciano sullo schermo.

Tony Sarg), una serie portata sugli schermi statunitensi tra il 1921 e il 1923 dal marionettista Tony Sarg che ha al centro la trasposizione, in tono comico, della vita moderna nell'età della pietra – tema che verrà ripreso dalla celebre serie de *Gli antenati*.

Testi
Walter Ruttmann, Lotte Reiniger e Alexandre Alexeieff

Da Walter Ruttmann, Pittura e tempo*, dattiloscritto databile 1919, poi in B. Hein - W. Herzogenrath (a cura di),* Film als Film. 1910 bis heute*, Stuttgart 1977; trad. it. di G. Carluccio in P. Bertetto (a cura di),* Il cinema d'avanguardia 1910-1930*, Marsilio, Venezia 1983*

L'epoca in cui viviamo è caratterizzata da una particolare inettitudine di fronte alle questioni artistiche. Lo spasmodico aggrapparsi a un tipo di rapporto con l'arte da tempo consolidatosi nella storia va di pari passo con la crescente convinzione che le possibilità di effetto di interi rami dell'arte siano svanite, e anzi che a noi occidentali le arti non abbiano proprio più niente da dire, poiché anch'esse sono entità organiche e sottostanno alle leggi della morte, anche se di una morte temporanea. Questi modi di vedere – quello reazionario e quello scettico – non hanno il carattere di un leale confronto dell'uomo del nostro tempo con i processi spirituali del nostro tempo. Entrambi non sono altro che atteggiamenti di inettitudine di fronte alla peculiare struttura che caratterizza la spiritualità del nostro tempo.

Il carattere specifico della nostra epoca è dovuto in sostanza al «ritmo» del tempo in cui viviamo. Il telegrafo, i treni espressi, la stenografia, la fotografia, la stampa veloce ecc. – che in sé non sono da valutarsi come progressi culturali – hanno come conseguenza una velocità mai conosciuta prima nella trasmissione delle conquiste spirituali. Dalla velocità con cui si viene a conoscenza delle cose consegue che il singolo individuo è costantemente sommerso da una massa di informazioni, davanti alla quale i vecchi metodi di organizzazione devono fallire. Si cerca di trarsi d'impiccio rifugiandosi nel metodo dell'associazione. Il confronto storico, il riferimento a ciò che è storicamente analogo, facilita e accelera la conquista dei nuovi fenomeni. Ma la comprensione e l'assimilazione di questi fenomeni naturalmente sono danneggiate da questo metodo: ne deriva che ci si occupa dell'epoca ma non ci si identifica con essa. È quindi evidente che il contatto degli individui

con lo spirito del tempo non può essere idealmente intimo quando le forme dei fenomeni vengono affrontate con i guanti dell'analogia.

Ma poiché l'evidente sovraccarico prodotto dal peculiare ritmo del tempo non permette un'organizzazione dei singoli risultati in modo intuitivo diretto, senza associazioni, e poiché la comprensione tramite l'analogia è inadeguata, o almeno subordinata, aumenta la necessità di un atteggiamento completamente nuovo. E questo atteggiamento si costituisce in modo del tutto organico grazie al fatto che – in seguito all'accresciuta velocità con cui si accumulano i singoli dati – lo sguardo viene distolto dai singoli contenuti e guidato verso lo sviluppo complessivo della curva che si costruisce sulla base dei vari punti, come un fenomeno che si svolge *nel tempo*. L'oggetto della nostra considerazione è quindi ora lo sviluppo nel tempo e la fisionomia di una curva, concepita come un perpetuo divenire, e non più la rigida giustapposizione di singoli punti. In ciò consistono anche le ragioni della nostra disperata inettitudine di fronte ai fenomeni delle arti visive. Lo sguardo, che nelle cose spirituali viene sempre più sollecitato a osservare un evento temporale, non sa più come comportarsi di fronte alle formule rigide della pittura ridotte a unità atemporali. Non sarà più possibile percepire come vita vera la vitalità ridotta a un unico momento, simboleggiata da un momento «fecondo».

In che cosa consiste la salvezza? Non certo nella violenza reazionaria esercitata contro la nostra spiritualità, e neppure nel costringere lo spirito entro abiti medioevali o antichi. Ma solo nel dargli il nutrimento che esso esige e che esso può assimilare. E questo nutrimento sarebbe un'arte del tutto nuova. Non quindi un nuovo stile o qualcosa del genere. Ma dare a tutte le arti conosciute una possibilità di espressione diversa, dare forma artistica a un sentimento della vita del tutto nuovo: «pittura e tempo». Un'arte per l'occhio, che si distingue dalla pittura perché si svolge nel tempo (come la musica) e il baricentro della sua artisticità non risiede (come nel quadro) nella riduzione di un processo (reale o formale) a un singolo momento, ma proprio nello sviluppo temporale di ciò che è formale.

Poiché quest'arte si svolge nel tempo, uno dei suoi elementi più importanti è il ritmo temporale dell'accadere ottico. Nascerà così un tipo di artista del tutto nuovo, che finora era presente solo allo stato latente, un tipo di artista che sta a metà fra la pittura e la musica. Naturalmente il modo dell'accadere ottico dipenderà totalmente dalla personalità dell'artista. Solo a mo' di esempio e in via allusiva si può tentare di descrivere che cosa ci verrà mostrato. La tecnica della rappresentazione è quella della cinematografia. Appare quindi, ad esempio, sulla parete di proiezione una massa caotica di superfici nere squadrate che si muovono una verso l'altra a un ritmo pesante, lento e l'oscurità aumenta. Dopo un po' di tempo a ciò si aggiunge un movimento altrettanto oscuro, pesante, a forma di onde, che formalmente sta in rapporto con le figure nere squadrate. La rigidità del movimento e l'oscurità aumentano finché si raggiunge una certa fissità. Chiarori brevi come

lampi, più volte ripetuti, di intensità e frequenza temporale crescente, spezzano la buia fissità; si sviluppa poi in un certo punto della superficie dell'immagine un centro di luce di tipo stellare; il movimento ondoso dell'inizio ricompare nuovamente ma sempre più agile, con una mobilità più vivace, sempre in connessione con il crescendo del centro di luce; chiarori rotondi, morbidi sbocciano e scivolano sulle superfici nere e squadrate dell'inizio e danno luogo alla fine a un chiarore raggiante e lieto, a un'animazione danzante di tutta l'immagine che lentamente trapassa in una quiete gioiosa e chiara. Si può poi introdurre un movimento oscuro, a serpentina, strisciante e minaccioso, che gonfia, spinge via il chiarore e alla fine ingaggia una lotta straordinariamente vivace tra chiaro e scuro: forme bianche animate come cavalli al galoppo si precipitano contro le masse scure incombenti; ne deriva una spaccatura, una confusione furibonda di elementi chiari e scuri, finché in qualche modo, grazie al crescere vittorioso della luce, viene ripristinato l'equilibrio e si giunge alla fine. Questo è un esempio delle infinite possibilità di impiego della luce e dell'oscurità, della quiete e del movimento, delle linee rette e curve, della massa e della linearità e dei loro innumerevoli gradi intermedi e combinazioni.

La nuova arte non si rivolge naturalmente al pubblico odierno delle sale cinematografiche. Tuttavia in ogni caso si può contare su di un pubblico considerevolmente più ampio di quello della pittura, perché l'attività di quest'arte (dato che in essa accade qualche cosa) è molto maggiore di quella della pittura, in cui l'osservatore deve compiere la pesante fatica di ricostruire la vitalità intenzionata nel fisso oggetto del quadro. Da quasi dieci anni sono convinto della necessità di quest'arte. Solo adesso sono arrivato a impadronirmi delle difficoltà tecniche che si oppongono alla sua realizzazione e oggi so che la nuova arte sarà e vivrà, perché essa è un frutto che ha radici e non una costruzione.

Da Lotte Reiniger, Il racconto dell'animazione*, in Id.,* Shadow Theatres and Shadow Films*, Batsford Watson-Guptill, London-New York 1970*

Con l'invenzione del cinematografo l'arte delle marionette si declinò in una modalità del tutto inedita, che venne chiamata «animazione», ovvero dare vita a oggetti altrimenti immobili. Se conoscete le leggende che rievocano la nascita del teatro delle ombre, forse avrete piacere di ascoltare un racconto che riguarda l'animazione. Non si tratta però di una leggenda, ma di una storia vera, di cui io stessa fui testimone nel 1918 a Bautzen, in Germania, e che fu l'occasione del mio primo incontro con questo nuovo medium, quand'ero ancora una ragazza.

A quell'epoca un grande pioniere del cinema tedesco stava girando un film tratto dal *Pifferaio di Hamelin*. Si trattava del famoso attore Paul Wegener, che era affascinato dalle fantastiche possibilità del film [a trucchi], sebbene ancora pochissi-

mo esplorate. Nei suoi film le usava a profusione: faceva scomparire i personaggi, faceva muovere gli oggetti da mani invisibili, e tutta una serie di eventi inverosimili che si potevano ottenere con la macchina da presa attraverso la tecnica del «film a trucchi». In quel film, *Il pifferaio di Hamelin*, il momento in cui i topolini che avevano infestato la città di Hamelin venivano attirati fuori città dal suono della melodia del pifferaio, era una delle scene principali. Il film veniva girato a Bautzen e non a Hamelin perché quella città offriva architetture medievali più suggestive.

L'idea di Wegener era di ottenere il movimento dei topolini usando dei modellini di legno ripresi in *stop motion*, ovvero riprendendo un fotogramma del film per volta e muovendo gli oggetti tra uno scatto e l'altro. La produzione considerò, a ragione, che questa soluzione sarebbe costata moltissimo in termini di tempo e fatica, e quindi fu deciso di girare la scena con topolini veri. Scegliemmo una pittoresca stradina medievale e tutti i membri della troupe, me compresa, con delle gabbiette piene di topolini, si nascosero nelle cantine lungo la strada. La mattina presto la strada era priva di traffico e Wegener, in costume da Pifferaio, camminava lungo la strada, suonando una melodia suadente. Poi venne sparato un colpo di pistola, un modo comune per dare segnali all'epoca del muto, e tutti aprimmo le gabbiette e facemmo scappare i topolini dalle finestre delle cantine. E scapparono davvero! Nessuno di loro si sognò di seguire il Pifferaio. Si sparpagliarono lungo la strada e svanirono in un istante. Quando proiettammo la scena si vedevano a malapena. [...]

Dovevamo trovare un'altra soluzione. Allora prendemmo dei porcellini d'India. Quelle povere bestioline vennero dipinte di grigio e dotate di una lunga coda, e di nuovo ognuno di noi portò la propria gabbietta nella cantina. Ripetemmo la stessa scena: il Pifferaio suonava, il colpo di pistola, i porcellini d'India fatti uscire dalle finestre. Ma, a differenza dei topolini, i porcellini d'India non scapparono: incuranti del copione, si sedettero con grazia in mezzo alla strada, si misero a giocare tra loro, persero le code e si divertirono più che poterono. Ma nessuno seguì il Pifferaio. Quindi tornammo ai topolini e alla *stop motion*. Eravamo di nuovo nascosti nelle cantine, stavolta piene di topolini di legno. Il Pifferaio suonò, la pistola sparò e noi mettemmo i topolini fuori dalla finestra, nascondendoci subito dopo. Uscimmo di nuovo, spostammo di poco i topolini, ci nascondemmo ancora, e così via dalle cinque di mattina fino al tramonto, quando i topolini si trovarono ad aver percorso tutta la strada. La proiezione fu un trionfo. I topolini si muovevano freneticamente così come avrebbero fatto animali veri in preda al panico, e davano l'impressione di seguire il Pifferaio. Ma, dato che ci era voluto tutto il giorno per produrre quel miracolo, anche le ombre dei timpani medievali si muovevano lungo i muri delle case di fronte. Anch'esse erano state animate. Trovammo presto rimedio a quest'incidente: riprendemmo un fotogramma delle nuvole che coprivano il sole e lo virammo in blu, in modo che sembrasse la luna. Montammo il fotogramma nella sequenza e ottenemmo un notevole effetto di poesia che fu apprez-

zato da tutti. Questo fu il mio primo incontro con l'animazione, che ricorderò sempre con grande tenerezza, dato che fu proprio quel film a darmi il mio primo lavoro per il cinema, ovvero creare le silhouette per i titoli di testa di ciascuna bobina.

La tecnica dell'animazione: come costruire una silhouette

In un primo tempo costruivo le mie figure interamente con fogli sottili di grafite, poi mi resi conto che una combinazione di grafite e cartoncino rendeva più facili i movimenti. Quando avete creato un buon modello per il vostro personaggio, dovete pensare in quante membra articolate dovrete dividerlo per renderlo il più mobile possibile. Vi accorgerete che potrete creare personaggi molto più mobili di quanto non fareste con personaggi che hanno bisogno di essere sostenuti da supporti, dato che le silhouette rimangono distese sulla tavola luminosa. Una volta che il personaggio – una ballerina, ad esempio – è stato diviso nelle varie membra che lo compongono, tali membra devono essere ritagliate in fogli sottili di grafite e cartoncino. [...] Le membra sono unite le une alle altre tramite dei fili [...], poi vengono avvicinate tra loro in modo da trovare il punto migliore in cui forarle con il punteruolo. [...]

Per il personaggio principale di solito ritaglio silhouette di dimensioni diverse, a seconda delle esigenze dello storyboard. La maggior parte delle scene richiedono una dimensione di nove pollici di altezza. Quando il personaggio deve stagliarsi su uno sfondo, in cui la scenografia è più rilevante dei personaggi o in cui sono presenti molti personaggi nella stessa scena, la dimensione più indicata è di cinque pollici. Per i primi piani si usano grandi teste con braccia e mani mobili. Quest'alternativa è preferibile al riprendere i personaggi da vicino, poiché una testa più piccola non potrà mai essere ritagliata con tanta cura da non apparire grossolana una volta ingrandita sullo schermo. Questo metodo offre poi la possibilità di modificare leggermente l'espressione del volto aggiungendo ciglia e sopracciglia o dando una forma differente alla bocca – sorridente o triste – per variare l'aspetto del personaggio. Per i personaggi principali costruisco anche diversi tipi di mani, con espressioni diverse a seconda della scena in cui devono apparire. [...] Adesso potete provare il vostro personaggio sulla tavola luminosa; lo vedrete come una silhouette e vi accorgerete di ogni eventuale errore. Potete provare i movimenti, dato che è importante non solo che il personaggio sia ben fatto, ma anche e soprattutto che i suoi movimenti siano fluidi. Quando girerete non potrete vedere il movimento, ma vedrete solo il personaggio in una serie di pose separate, quindi dovete provare il movimento prima e se necessario appuntarvi le posizioni chiave. [...].

La scenografia

Quando posizionate la silhouette sulla tavola luminosa, accendete le luci e iniziate a provare i movimenti, osservate di quanto spazio il vostro personaggio avrà

bisogno sul «palcoscenico», in modo da poter iniziare a creare la scenografia. Potete ritagliarne le parti nere nel cartoncino, con uno spessore pari a quello delle silhouette. Lo sfondo più distante dev'essere ritagliato in fogli di carta trasparente. Preferisco usare sfondi ritagliati invece che dipinti, perché danno più uniformità all'inquadratura e allo stile. Compongo la scenografia in modo che l'azione principale abbia luogo nella parte più illuminata della scenografia, al fine di dare più risalto al movimento. La scenografia aiuta poi a narrare la storia, a descrivere ciò che circonda i personaggi, quindi vi accorgerete che un eccessivo uso del nero finisce per nascondere e ostacolare l'azione.

Da Alexandre Alexeieff, Lo schermo di spilli*, in «Le technicien du film», a. 1957, n. 27 e n. 28, trad. it. in G. Bendazzi,* Pagine di Alexeieff*, Incontri internazionali con gli autori di cinema d'animazione, Genova 1985*

L'attività di un oggetto può assumere due forme: lo spostamento e la metamorfosi; come al solito, si può discutere: alcune parti attive di una macchina si spostano – ma la macchina subisce o non subisce una metamorfosi? O ancora: quando essa subisce una metamorfosi? Per l'animatore il problema si pone in questi termini: quando due masse figurative si avvicinano o si allontanano senza che cambino le loro forme statiche, si ha lo spostamento; in tutti gli altri movimenti si ha la metamorfosi. [...]

Accostandoci all'animazione, abbiamo posto il problema sul piano bi-dimensionale, ma in relazione a quello della metamorfosi, considerando lo spostamento come un semplice caso particolare di metamorfosi. Così il gran numero di fasi su fogli staccati si riduceva ad una sola fase che doveva attuare la metamorfosi. Pensando nei termini di un soggetto in processo di metamorfosi, la prima soluzione che si presentava era quella di un'ombra proiettata, più o meno trasparente o compatta. La rigidità dei contorni di quest'ombra, o quella delle sue parti articolate, suggeriva che doveva essere ricercata una soluzione migliore. A questo punto del ragionamento si presentò l'idea di un aspetto che non si riferiva più al «soggetto che proiettava un'ombra», ma all'ombra proiettata stessa, tale da essere articolata su tutta la sua superficie in densità diverse.

Proprio in quel periodo, lavorando a certe incisioni, mi capitava di sostituire all'acquatinta retinata le acqueforti con tratti corti e paralleli, che non implicavano alcun carattere dinamico di composizione, ispirati al principio del puntinismo. La larghezza di questi tratti, essendo legata alla profondità della morsura, variava determinando la densità di tono delle masse e permetteva così il modellato. Un tale reticolo di tratti sembrava che potesse essere costituito da ombre proiettate da aste perpendicolari al piano della superficie. A condizione che siano provocate da

un'illuminazione a fasci di luce paralleli, le ombre proiettate dalle aste, anch'esse parallele tra loro, sarebbero del tutto simili ai tratti di un reticolo inciso. Anche se la larghezza dei tratti poteva essere variata con la rotazione di aste a sezione ovale, sembrava preferibile scambiare la variazione dello spessore dei tratti con la loro lunghezza: una variazione delle lunghezze delle ombre proiettate poteva essere realizzata grazie alla variazione della lunghezza delle aste, facile da ottenere se si poteva regolare la sporgenza delle aste rispetto alla superficie del quadro. I due estremi della variazione sarebbero allora – per la tinta più chiara la posizione delle aste completamente incassate in modo da far apparire gli alveoli – e per la tinta più scura la posizione delle aste sporgenti quanto basta perché le punte delle loro ombre raggiungano la base delle aste vicine. Una disposizione a quinconce[1] degli alveoli doveva permettere una disposizione di tratti tale da coprire totalmente d'ombra la superficie del pannello.

[...] Una tela da pittore retta da un'intelaiatura, ispessita sul retro da uno strato di plastilina, venne trapuntata da qualche chilo di spilli da sarta, con la punta verso il recto della tela. Poiché la loro disposizione non era del tutto regolare, l'insieme non raggiungeva il nero assoluto nelle zone d'ombra; ma l'immagine aveva l'affascinante aspetto dei carboncini di Seurat, caratteristico per la delicata precisione di evanescenza nei contorni, che avevo tanto cercato, senza raggiungerlo, nelle mie incisioni, e che finalmente mi avrebbe permesso di eliminare le nozioni di «silhouette» e di «fondo», realizzando l'unità dell'immagine.

[...] Insomma, lo schermo di spilli si presenta come un quadro di velluto con il pelo nero e il fondo bianco, e il suo pelo si lascia «rasare» a poco a poco con dei rulli metallici guidati dalla mano, come i rulli a mano dei tipografi: più si preme e più alla svelta si schiarisce il colore fino a raggiungere il bianco. Le gradazioni dei grigi si ottengono facilmente con una precisione sorprendente sia nei toni uniformi sia in quelli digradanti. È facile, inclinando l'asse del rullo, ottenere delle sfumature che raggiungono l'effetto di «istantanee in movimento», impossibili nel disegno animato che ignora il grigio e lo sfumato, e che si limita alla tinta piatta. [...] Quando si tratta di scurire una zona, bisogna lavorare sul retro, nello stesso modo in cui si lavora sulla parte anteriore. È evidente che, avendo lo schermo due facciate e gli spilli una lunghezza superiore al suo spessore, questi ultimi risultano sporgenti e che quanto più sporgono da una facciata meno sporgono dall'altra. In questo modo, se lo spessore dello schermo è ben calibrato, e se ci sono due fonti luminose simmetriche per la facciata anteriore e per quella posteriore, si ottiene sull'una il negativo perfetto dell'altra. Con quattro fonti luminose fisse disposte ai quattro angoli dell'atelier con angoli di incidenza uguali e con una macchina da

1. La disposizione a quinconce è analoga a quella che, sulla faccia di un dado, indica il numero cinque.

presa a passo singolo fissa, posta di fronte al centro dello schermo, il nostro equipaggiamento era completo. Gli unici materiali occorrenti erano: l'illuminazione e la pellicola per le riprese.

[...] Quando si contempla la superficie frontale dello schermo, mentre i suoi valori vengono accresciuti dalla pressione esercitata sul retro, c'è qualcosa di miracoloso nei movimenti di colata delle ombre che creano le forme, a vista d'occhio e senza causa apparente. È difficile per il lettore immaginare l'aspetto dello schermo, perché egli lo immagina in termini di *spilli*; bisogna piuttosto immaginarlo come uno schermo di velluto d'acciaio, perché, in mezzo a un numero così elevato di spilli, non si riesce a distinguerne uno solo, più di quanto si riesca a distinguere un punto tipografico nelle immagini dei libri illustrati o delle riviste (e quanti ne ignorano l'esistenza!). Per la produzione del film, in una giornata lavorativa di otto ore realizzavamo da quattro a ottanta fasi, secondo la complessità del soggetto e dei movimenti. La preparazione di una nuova inquadratura non mi ha mai richiesto più di due ore, pur trattandosi di immagini equivalenti a incisioni per cui avrei dovuto lavorare per oltre tre giorni e, forse, anche molto di più. Abbiamo girato *Une nuit sur le Mont Chauve*, il nostro primo film, in diciotto mesi. E ha richiesto più di 12.000 immagini. Un'altra particolarità dell'incisione con gli spilli è la scomparsa dell'inquietudine della realizzazione che tutti gli esecutori conoscono di fronte ai rischi o talvolta all'impossibilità dei ritocchi. La nozione stessa di ritocco è estranea a questo procedimento, visto che si tratta di perfezionare progressivamente, su un materiale del tutto malleabile, l'immagine in formazione. La posizione emotiva dell'artista è quella dell'evocazione, non quella dell'affermazione perentoria, almeno finché si tratta di un'immagine statica.

Per noi l'avventura cominciava con la produzione del film. La mia disposizione a illustrare, a prendere in prestito il soggetto da un'arte parallela, e l'invenzione, allora recente, del cinema sonoro mi indussero ad attingere il soggetto dalla musica e a scegliere, tra i musicisti, Mussorgskij, che seguiva nella composizione musicale un percorso analogo al mio: cercava i suoi soggetti nei quadri. In *Une nuit sur le Mont Chauve* egli ne ha proposto uno ai pittori (come aveva fatto Andersen nel suo *Album d'immagini*). Avevo anche, in me, il timore di accostarmi a soggetti di genere (*Tableaux d'une exposition*), un gusto del notturno e del meraviglioso, e il calcolo di sfuggire alle critiche naturalistiche. Questo perché, dopo tanto lavoro, si poneva un importante quesito: pur sapendo già comporre immagini statiche e disponendo di un mezzo tecnico docile e ideale per la sua precisione, che cosa ne sapevo dei movimenti, anche dei più semplici movimenti degli animali e degli esseri umani? Un soggetto fantastico mi evitava l'impegno di riprodurre con esattezza i movimenti quotidiani, cosa che oggi so essere tanto difficile quanto superflua. Mi accostavo al film con due ambizioni: quella di fare un film interamente creato da un uomo, con un'immagine in movimento, ma sempre composta e com-

pleta in se stessa, e quella di visualizzare le immagini in movimento che fin dall'infanzia ossessionavano la mia immaginazione ogni volta che ascoltavo della musica. L'ascoltavo dunque ripetutamente, con il cronometro in mano, fino a conoscere a memoria con precisione tutto lo spettacolo, che mettevo in scena senza fallo nella mia immaginazione. Questa sorta di sceneggiatura senza parole trovava poi riscontro su un grafico della composizione e dell'orchestrazione, che tracciavo su una lunga striscia di carta millimetrata, in cui ogni millimetro equivaleva ad una fase del film.

[...] La caratteristica più importante dello schermo di spilli riguardo l'incisione *animata* consiste nell'assenza di qualsiasi punto di riferimento concreto che permetta di confrontare le fasi prima che le riprese della scena siano sviluppate. Nel disegno animato si vede attraverso la pila dei fogli trasparenti lo sviluppo delle fasi; si vedono i disegni abbozzati, si riprendono e dopo la proiezione si correggono, sostituendo certe fasi con altre. Con lo schermo di spilli pare di essere lasciati al caso; le fasi già filmate e poi rimpiazzate devono rimanere impresse nella memoria e confrontate nell'immaginazione con quelle successive. Spesso si tratta di ricordare e concepire decine di fasi per parecchi giorni. Il movimento nasce dal raffronto delle forme statiche delle fasi: quanto maggiore è la differenza tra due fasi, tanto più il movimento che ne risulta è rapido. Il ritmo di un movimento consiste nella variazione della sua velocità, partendo da differenze più o meno rilevanti tra le fasi statiche nella loro successione. L'arte dell'animazione consiste dunque proprio nel dosaggio progressivo delle differenze tra le fasi del film; tenendo conto che sullo schermo di spilli si vede sempre soltanto un'immagine, quella che viene poi modificata nell'immagine successiva, ogni immagine precedente è distrutta e quelle successive non sono ancora formate; bisogna dunque stabilire mentalmente il confronto, tramite il ricordo e la previsione. In altri termini si tratta di vivere il film nell'immaginazione e al rallentatore. Spesso si tratta di ricordare e concepire le differenze e gli aspetti di molte decine di fasi per molti giorni, senza mai perderne il filo. Forse tale disciplina non è superiore a quella di un romanziere, il quale tuttavia può far ricorso alle pagine già scritte.

L'animazione in Europa dal sonoro agli anni Sessanta

1927: il cinema parla

Come è noto il secolo (e poco più) di vita del cinema è segnato da una cesura fondamentale: l'avvento del sonoro. Nessun'altra innovazione tecnica (né l'introduzione del colore, né quella del formato panoramico), almeno fino all'avvento del digitale, ha portato a mutamenti tanto profondi nell'idea stessa di cinema. Il 23 ottobre 1927 esce il primo film sonoro, *Il cantante di jazz* (*The Jazz Singer*), per la regia di Alan Crosland, prodotto dalla Warner: le canzoni eseguite dal protagonista Al Jolson sono per la prima volta registrate sulla pellicola.

È evidente l'entità dei cambiamenti che l'introduzione del parlato porta con sé. Non soltanto scompare ogni forma di accompagnamento dal vivo del film, che si tratti di una semplice esecuzione al pianoforte o di un'intera orchestra; con il rapido e progressivo affermarsi della nuova tecnologia (che già dal 1930 fa sì che la quasi totalità dei film prodotti sia sonora) scompaiono le didascalie che scandivano i fotogrammi del film muto e gli attori lasciano che la propria voce esca dal silenzio dei teatri di posa e irrompa nelle sale cinematografiche.

Questo comporta, come prima e più importante conseguenza, una modifica nell'organizzazione della singola immagine e dell'intero film. Se nel cinema muto l'unico modo di far comprendere allo spettatore lo svolgersi della trama e contemporaneamente le emozioni che muovevano gli interpreti era raffigurarli in termini visivi, ovvero mediante la composizione dell'inquadratura, con l'introduzione del parlato le comunicazioni allo spettatore avvengono in grandissima parte per il tramite dei dialoghi. Il centro del film si sposta: dal primato assoluto dell'immagine dell'era del muto si passa a una sorta di parità tra figura e parola, in cui, anzi, il dialogo tende a divenire lo strumento cardine della comunicazione con lo spettatore.

Nell'ambito del cinema d'animazione le difficoltà di adattamento alla nuova tecnologia sono, per molti aspetti, minori. Sono due i fattori che fanno la differenza rispetto al cinema dal vero. In primo luogo il minor peso che il dialogo ha in assoluto: i film d'animazione muti avevano da sempre fatto a meno delle didascalie, e la parola, quando appariva, era un segno grafico al pari degli altri, che indicava per lo più suoni o rumori; la comunicazione passava in maniera pressoché esclusiva attraverso il disegno o la creazione visiva dell'artista, perciò l'introduzione del parlato va a influire su una componente del film che comunque resta secondaria rispetto al primato dell'immagine. Di più, ed è il secondo fattore degno di nota: il film animato muto è già costruito, nella maggior parte dei casi, su una struttura che replica una composizione musicale precisa (come nelle opere di Alexeieff o di Lotte Reiniger) o che comunque richiama ritmi o cadenze, per cui la nuova possibilità di dotare il film di una musica d'accompagnamento registrata in modo meccanico non fa altro che accrescere la capacità espressiva del film d'animazione senza modificarne in modo particolare le caratteristiche formali.

Il cinema d'animazione tra le due guerre

Negli Stati Uniti la crescita economica seguita agli anni della Grande Depressione segna, anche per il cinema, l'avvio di una stagione di notevole produttività e di dominio economico ed estetico, che culmina nel consolidamento dello *studio system* e si traduce nella presenza onnivora dei film hollywoodiani sugli schermi del nuovo e del vecchio continente.

In Europa gli anni tra le due guerre sono invece percorsi da tendenze variegate, nessuna comunque in grado di contrastare l'affermazione degli *studios* d'oltreoceano. In particolare il cinema d'animazione, con i suoi costi elevati e le notevoli competenze tecnologiche necessarie, non trova in Europa le condizioni tecnico-finanziarie adeguate a uno sviluppo che sia anche minimamente in grado di rivaleggiare con le produzioni seriali di marca statunitense. Così l'animazione europea, dopo la vivacissima stagione delle avanguardie – che proseguirà, ironia della sorte, proprio negli States – segna il passo e si declina, negli anni Trenta e Quaranta, in due principali tendenze.

Da un lato si assiste alla prosecuzione delle sperimentazioni inaugurate negli anni Dieci e Venti, con le caratteristiche consuete dell'artigianalità portata avanti dal singolo artista; registi come Lotte Reiniger, Alexandre Alexeieff, Len Lye o Norman McLaren, chi restando in Europa (Reiniger e Alexeieff), chi emi-

grando negli Stati Uniti (Lye) o in Canada (McLaren), perseverano nel tentativo di creare un cinema d'animazione innovativo e originale, giungendo a risultati di notevole rilievo estetico ma rimanendo in buona sostanza isolati, senza, cioè, creare una scuola o comunque un gruppo di lavoro capace di ampliare la portata delle loro opere e di allargare la base di pubblico, che rimane limitata a piccoli gruppi di estimatori.

L'altra tendenza è quella del cortometraggio pubblicitario: in questo settore si creano piccole équipe – come, tanto per fare un solo esempio, i fratelli Pagot in Italia – di artisti e tecnici che, dopo la seconda guerra mondiale, saranno la base per la rinascita delle cinematografie europee.

Di fondo, quello che distingue il cinema d'animazione europeo e statunitense è – come sottolinea bene Bendazzi[1] – la capacità o meno di formare un proprio pubblico. Negli Stati Uniti la presenza di un'industria cinematografica d'animazione di tutto rispetto sin dall'epoca del muto (i primi *studios* organizzati nascono alla metà degli anni Dieci) fa sì che l'introduzione del sonoro s'innesti su una tecnica già molto diffusa e amata dagli spettatori (anche per la presenza capillare delle *comic stripes* sui giornali, che avevano formato un pubblico abituato al linguaggio semplice della grafica), al punto che le pellicole animate possono gareggiare in popolarità e profitti con i grandi divi del cinema dal vero. In Europa, invece, il cinema d'animazione rimane sostanzialmente confinato in una produzione artigianale di scarsa diffusione e perciò non conosciuta né tantomeno amata dal pubblico, che mostra di preferire i prodotti provenienti dagli studi di Hollywood.

L'Italia

La data di nascita del cinema d'animazione italiano, inteso come realtà produttiva capace di realizzare e distribuire lungometraggi, arriva molto tardi: è solo nel 1949 che escono i primi due film animati di produzione nazionale, *La rosa di Bagdad* per la regia di Anton Gino Domeneghini e *I fratelli Dinamite* di Toni e Nino Pagot. Prima di quella data la storia dell'animazione italiana è fatta di tentativi sporadici, anche se non di rado di buon livello, a opera di artisti isolati; centro della sperimentazione col disegno animato è piuttosto l'ambito pubblicitario, campo che gode di una discreta situazione finanziaria e

1. Cfr. G. Bendazzi, *L'animazione*, in G.P. Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale.* II/1. *Gli Stati Uniti*, Einaudi, Torino 1999, pp. 865-890.

in cui si formano piccole équipe di lavoro capaci di produrre cortometraggi originali.

Si è già accennato ai primi lavori d'animazione del cinema italiano: la sequenza del sogno nel film *La guerra e il sogno di Momi* (Pastrone e Segundo de Chomón, 1916), realizzata con la tecnica dei pupazzi animati, e gli esperimenti di Ginna e Corra, tra il 1910 e il 1912. I primi cortometraggi a disegni animati si devono alla Tiziano Film di Torino e a Carlo Amedeo Frascari (1877-1956), che nel 1920 realizza, con la tecnica del passo uno, *Baby... e la Lucrezia Borgia*, oltre a tre episodi ispirati alle avventure del barone di Münchhausen. Si tratta di opere a carattere comico e pensate in prevalenza per un pubblico infantile[2], così come i primi lavori di Guido Presepi (1886-1955), che a Roma gira, negli anni tra il 1923 e il 1931, diversi corti ispirati a celebri fiabe (come *Il topo di campagna e il topo di città*) accanto a una produzione piuttosto corposa di animati pubblicitari.

Accanto a questi primi esperimenti il panorama dell'animazione italiana è composto da artisti che lavorano facendo perno da un lato (e soprattutto) sull'industria pubblicitaria, dall'altro sulla possibilità di inserire filmati animati in altri contesti (i cinegiornali o specifiche sezioni dei film dal vero, come i titoli di testa o le sequenze oniriche). Così Gustavo Petronio, triestino, realizza a partire dal 1924 una serie di shorts pubblicitari per conto della ditta Arrigoni, il cui protagonista era il fantoccio Arrigo; e proprio di questa serie farà parte il primo corto animato sonoro italiano, girato nel 1930 e intitolato *Arrigo e il suo tigrotto*. Petronio si trasferisce poi a Milano, disegnatore per il «Corriere dei piccoli» – e s'inaugura qui quella stretta relazione tra cinema d'animazione e fumetto che continuerà negli anni successivi, tanto che dalla squadra del «Corrierino» verranno molti dei *cartoonist* più abili.

Ugo Amadoro è invece un operatore specializzato negli effetti speciali, che applica all'animazione pubblicitaria: lavora con disegni tracciati direttamente sulla pellicola oppure ombre disegnate (sulla scia di Lotte Reiniger, come nel corto *Lo scrigno meraviglioso* del 1927). Per la Cines realizza i titoli di testa del primo lungometraggio sonoro dal vero prodotto in Italia, ovvero *La canzone*

2. La presentazione pubblicitaria dei filmati di Frascari recitava: «È questo il primo *film comico* in disegni animati eseguito dalla Tiziano Film, la quale ha intenzione di specializzarsi in questo ramo; al primo film ne seguiranno perciò subito degli altri i quali, sia per le innovazioni tecniche che per l'argomento, costituiranno una vera novità del genere. *I film di cui sopra potranno riuscire una gustosa caricatura della vita moderna, destinata a far ridere i piccini alle spalle dei grandi...*» (cit. in P. Zanotto - F. Zangrando, *L'Italia di cartone*, Liviana, Padova 1973, pp. 15-16; corsivi miei).

dell'amore (1930) di Gennaro Righelli. Ancora per la Cines Amadoro gira filmati didattici e musicali (nel 1936 realizza un corto, *Risveglio*, ispirato a temi musicali di Grieg, con la tecnica dei pupazzi), oltre che inserti animati per le riviste della stessa Cines e dell'Istituto Luce e, durante la guerra, filmati di propaganda. Di una certa importanza è poi il lavoro condotto in Italia da Lotte Reiniger, che gira, con la tecnica a lei consueta delle silhouette, nel 1933 una *Carmen* dall'opera di Bizet e nel 1940 *L'elisir d'amore* da Donizetti.

Negli anni Trenta, dunque, se il settore dell'animazione non sembra consolidarsi in una produzione industriale vera e propria, si assiste a una serie di sperimentazioni concentrate in gran parte in ambito pubblicitario: e così avviene anche per le figure forse più importanti dell'animazione italiana nel periodo prebellico, i fratelli friulani Carlo (1907-1964) e Vittorio (1911-1984) Cossio. Sul finire degli anni Venti i Cossio lavorano alla produzione di numerose réclame per le quali utilizzano, oltre che il disegno animato, anche speciali marionette in cartoncino dotate di arti snodabili, così descritte da Vittorio Cossio:

> Le articolazioni erano possibili perché nei punti di attacco delle braccia e delle gambe, a mezza vita e alla base del collo, venivano messi pezzettini di rame che tenevano insieme le parti. Posati sulla scena in piano, sotto una cinepresa verticale, i personaggi erano poi mossi a mano e, in fasi successive, fotografati un fotogramma per volta. Naturalmente i movimenti erano limitati al solo profilo delle figure ritagliate, a salti e ad azioni, cioè senza prospettiva. Per ottenere effetti più in profondità, si disegnava a volte il personaggio sulla scena, che era poi ripetuta con le modifiche inerenti all'azione, ad ogni fotogramma, compresa la scenografia.[3]

Oltre a numerosi filmati musicali e didattici, i Cossio riescono a realizzare, a metà degli anni Trenta, due cartoon a passo due a colori[4], i primi realizzati in Italia dopo il fallimento del progetto su *Le avventure di Pinocchio*, che avreb-

3. Cit. in P. Zanotto - F. Zangrando, *L'Italia di cartone*, cit., p. 26. Dal brano appena citato è evidente che i Cossio non utilizzavano il rodovetro; questo testimonia la lontananza del mondo dell'animazione italiana, artigianale e per molti aspetti improvvisato, da quello degli studios hollywoodiani, dotati già dieci anni prima dell'avvento del sonoro di tecnologie molto più avanzate.

4. Cfr. G. Bendazzi, *Il colore nel cinema d'animazione delle origini*, in M. Dall'Asta - G. Pescatore - L. Quaresima (a cura di), *Il colore nel cinema muto*, Mano, Bologna 1996, pp. 199-205; O. Silvestrini, *Il colore (non) viene dall'America. Documentari e film di animazione a colori in Italia (1935-1952)*, in A. Autelitano - V. Innocenti - V. Re (a cura di), *I cinque sensi del cinema*, Forum, Udine 2005, pp. 213-229; Id., *Il colore nel cinema di animazione italiano. Estetica e tecnica*, in S. Bernardi (a cura di), *Svolte tecnologiche nel cinema italiano. Sonoro e colore. Una felice relazione fra tecnica ed estetica*, Carocci, Roma 2006, pp. 140-160.

be dovuto essere disegnato dai caricaturisti della rivista satirica «Marc'Aurelio» Attalo (Gioacchino Colizzi), Mameli Barbara e Raoul Verdini[5]. Si tratta de *La secchia rapita* (dal poema di Tassoni, 1937) e *La macchina del tempo* (dal romanzo di Wells, 1938; entrambi i film risultano perduti), ma lo scarso successo ottenuto e l'elevato costo della tecnica utilizzata spingono i fratelli a riprendere l'attività di fumettisti: Carlo Cossio crea la prolifica serie di Dick Fulmine (280 episodi fino al 1955), mentre Vittorio disegna, a partire dal 1944, il personaggio di Raff.

Negli anni Quaranta il panorama artigianale dell'animazione italiana, lontanissimo dagli standard hollywoodiani del periodo – *Biancaneve e i sette nani*, il primo lungometraggio Disney, è del 1937 –, è segnato dagli esperimenti sul colore. Dopo il film dei Cossio, nel 1942 escono tre corti a colori, fotografati con pellicola Agfacolor: *Anacleto e la faina* di Roberto Sgrilli (1897-1985), *Nel paese dei ranocchi* di Antonio Rubino (1880-1964) e *Pulcinella e i briganti* di Luigi Giobbe (1907-1945) e degli stessi Cossio, oggi considerato perduto.

Soprattutto il film di Rubino, una delle figure più importanti del fumetto italiano, prima illustratore del «Corriere dei Piccoli» e poi, dal 1935, direttore di «Topolino»[6], è interessante perché cerca di tracciare una via italiana all'animazione allontanandosi da Disney e avvalendosi invece di modelli autoctoni come l'illustrazione e il fumetto, e utilizzando in modo originale proprio il colore[7]. Il film inizia con un prologo dal vero in bianco e nero, in cui il comico Macario, entrato in cabina di proiezione, con la sua consueta goffaggine urta uno scaffale rovesciando sulla pellicola dei barattoli di vernice; e proprio dalle macchie di colore nasce il film d'animazione, caratterizzato da forme bidimensionali dai contorni decisi e dai colori primari, brillanti, senza ombre e privi di prospettiva, in uno stile assolutamente lontano dalla morbidezza e dal realismo color pastello dei colori disneyani.

5. Su questo progetto e sul suo fallimento cfr. quanto riportato in P. Zanotto - F. Zangrando, *L'Italia di cartone*, cit., pp. 11-12.

6. Su Rubino cfr. C. Bertieri (a cura di), *Antonio Rubino. L'amico delle nuvole*, Comune di Sanremo, Sanremo 1995.

7. Al contrario, come è stato notato, il film di Sgrilli risente di un'evidente eredità disneyana: «Il film è particolarmente somigliante nei tratti, come nella definizione dei personaggi, a *La gallinella saggia* (The Wise Little Hen, W. Jackson, 1934), celebre per essere la Silly Symphonie nella quale compare per la prima volta il personaggio di Donald Duck (Paperino)» (O. Silvestrini, *Il colore nel cinema di animazione italiano*, cit., p. 147).

Una rosa di dinamite

Così, sul finire dell'agosto 1949, il critico del «Corriere lombardo» recensisce, tra l'incredulo e l'ammirato, i *Fratelli Dinamite* alla X Mostra del cinema di Venezia:

> Walt Disney, il giovane pittore e cinematografaro di Chicago, ha consacrato nel mondo il successo dei cartoni animati. Con le sue indimenticabili pellicole *Biancaneve e i sette nani*, *Pinocchio*, *Bambi*, egli ha raggiunto, anche per quanto riguarda la tecnica della cinematografia a colori, risultati che la critica mondiale è concorde nel giudicare difficilmente superabili. Tuttavia qualcuno v'è che si cimenta – e, sembra, nella maniera più lusinghiera – per tentare, se non proprio di superare, almeno di uguagliare il grande Walt Disney. Questo qualcuno è un Italiano, Nino Pagot, che dopo due anni e mezzo di lavoro è riuscito a portare a termine un lungometraggio di cartoni animati in technicolor.[8]

Il film viene presentato alla rassegna veneziana insieme – anche se in una sezione diversa – alla *Rosa di Bagdad* di Domeneghini, pellicola con la quale divide il titolo di primo lungometraggio della storia dell'animazione italiana. E in effetti le due pellicole rimarranno a lungo isolate nel panorama non esaltante del «cartone animato» nazionale: nonostante l'apprezzamento della critica alla Mostra, *I fratelli Dinamite* viene distribuito poco e male e non riesce a raccogliere un buon successo di pubblico, rimanendo per molti anni (ovvero fino al recente restauro del 2004 a opera della Cineteca italiana di Milano) poco più che un titolo citato nelle storie del cinema d'animazione. In effetti l'evoluzione dell'animazione italiana negli anni dal 1945 al 1957 va verso un restringimento progressivo del formato: si passa dal lungometraggio, segnato dai due esperimenti del 1949, alla pubblicità cinematografica, sempre proposta sul grande schermo ma giocata su tempi molto più brevi, fino ad arrivare, nel 1957, al piccolo schermo di *Carosello*; sarà solo sedici anni dopo, con *West and Soda* di Bruno Bozzetto (1965), che le sale italiane potranno accogliere un nuovo lungometraggio d'animazione, superando il complesso d'inferiorità nei confronti del modello disneyano, ritenuto da molti inarrivabile[9].

8. R. Romano, *240.000 disegni per Din Don Dan. C'è un Disney anche in Italia!*, in «Corriere lombardo», 22-23 agosto 1949. La citazione è riportata, insieme a un'ampia antologia della critica, in S. Pesenti Campagnoni, *Signore e signori, ecco a voi i fratelli Dinamite*, in R. Della Torre - M. Pagot (a cura di), *I fratelli Dinamite. Una storia molto animata*, Il Castoro, Milano 2004, pp. 64-68.

9. Come ricorda Toni Pagot, «a essere sinceri, dopo l'uscita dei lungometraggi di Disney era difficile non essere intimoriti dal confronto. A noi non mancava il materiale umano, mancavano

Inoltre, nel secondo dopoguerra si accentuano quelle caratteristiche che già sono emerse negli anni Venti e Trenta: gli studi di animazione italiani, non possedendo una struttura industriale, non si concentrano esclusivamente sulla realizzazione di lungometraggi di fiction ma devono ottimizzare le risorse economiche moltiplicando i progetti, dalle sigle televisive ai fumetti, dalla pubblicità all'illustrazione di quotidiani e periodici. Così l'attività dei due fratelli veneti Nino (1908-1972) e Toni (1921-2001) Pagotto, in arte Pagot, si muove, per i vent'anni successivi ai *Fratelli Dinamite*, in grandissima parte sulla direttrice già intrapresa negli anni Trenta, ovvero l'universo della pubblicità[10].

Dotato di una solida formazione nel campo del fumetto e dell'illustrazione di testi della letteratura popolare – collabora a molte riviste a fumetti, tra cui il «Vittorioso», il «Guerin Meschino» e il «Corriere dei piccoli», e illustra volumi per ragazzi come *Piccole donne* di Louise May Alcott –, Nino Pagotto inizia nel 1930 l'attività cinematografica fondando la Rex Film con Gustavo Petronio e Pier Lorenzo De Vita, società dedita alla produzione di corti pubblicitari. Fin da questi primi anni Nino lavora sul colore, sperimentando la tenuta e i risultati ottenibili con le pellicole Agfacolor. Dopo qualche problema societario (il disaccordo con Petronio porta alla chiusura, nel 1936, dell'esperienza Rex Film, e alla fondazione della Pagot Film), un intermezzo fumettistico (tra il 1938 e il 1942 Nino entra nell'universo Disney disegnando per il «Topolino» italiano[11]) e a seguito della pausa forzata della guerra, negli anni Quaranta Nino, affiancato ora dal fratello Toni, riesce finalmente a dedicarsi al progetto dei *Fratelli Dinamite*.

La strada del lungometraggio d'animazione era stata già tentata dai Pagot senza troppa fortuna, se si esclude il mediometraggio (18') *Lalla, piccola Lalla* (1946), tratto dal racconto *Poldo e Paola* illustrato dallo stesso Nino e pubblicato dal 1940 al 1942 sul «Corriere dei piccoli». Nei primi anni Quaranta vie-

i soldi. Credo che Disney abbia segnato la sorte del cinema d'animazione italiano» (C. Ghirardato, *Quei tipi dei cartoni animati. Intervista a Toni Pagot*, in R. Della Torre - M. Pagot, *I fratelli Dinamite*, cit., p. 72.

10. Sull'attività dei fratelli Pagot cfr. R. Della Torre, *Le straordinarie avventure dei fratelli Pagot*, ivi, pp. 35-44.

11. È l'editore fiorentino Giuseppe Nerbini a portare per primo in Italia (se si escludono le brevi apparizioni in «L'illustrazione del popolo», 1930, e in «Il popolo di Roma», 1931) i personaggi Disney in un giornale a fumetti: nel 1933, superate le difficoltà legate all'acquisizione dei diritti dalla casa madre, inizia a uscire regolarmente il «Topolino» italiano, che dopo due anni, ovvero nel 1935, passerà all'editore milanese Arnoldo Mondadori. Su Topolino in Italia si veda L. Boschi - L. Gori - A. Sani, *I Disney italiani*, Granata Press, Bologna 1990.

ne messo in cantiere il progetto di *Tolomeo*, un lungometraggio derivante da un personaggio creato da Nino ancora per il «Corriere dei piccoli» e sfociato poi in un libro illustrato (dal titolo *Le avventure di Tolomeo*): ma prima un incendio e poi i drammatici eventi della guerra impediscono ai Pagot di terminare l'opera, le cui parti compiute andranno a costituire il primo episodio dei *Fratelli Dinamite*. Il progetto del lungometraggio, che comprende anche un libro, illustrato sempre da Nino Pagot[12], sfocia alla fine in un film in quattro parti centrato sulle disavventure dei tre terribili fratellini Din, Don e Dan; vi lavora una grossa troupe formata da un centinaio di persone, e tra gli animatori figurano Osvaldo Cavandoli, Osvaldo Piccardo e Luciano Paganini.

Gli elementi su cui si basa la pellicola e che ne rendono omogenea la struttura, nonostante l'inevitabile frammentarietà dovuta alla divisione in episodi, sono due: la musica e il colore. Tre delle quattro storie sono esplicitamente giocate sulla componente melodica: la canzone che placa la crudeltà di Belzebù, il quale aveva trasformato i tre ragazzi in animali; l'esibizione musicale dei fratelli di fronte al pubblico paludato del teatro nel secondo episodio, in cui i tre si sostituiscono a un celebre (e noioso) virtuoso del pianoforte; la gara canora durante il carnevale veneziano, che frutta ai fratellini l'elezione a Dogi del carnevale. Ma in tutto il film il ritmo, che sia o meno dettato in modo esplicito da una melodia, muove le figure secondo un andamento musicale che avvicina *I fratelli Dinamite* alle *Silly Symphonies* disneyane.

Certamente l'esempio del maestro americano è presente ai due Pagot, che risentono di numerose altre influenze derivanti dal lavoro di esponenti dell'animazione statunitense dei due decenni precedenti, come Friz Freleng o i Fleischer[13]. Però lo stile dei registi italiani si allontana da Disney sia in alcune scelte tematiche, meno patetiche e pacificanti e più virate sul tono orrorifico da un lato (si pensi alle scenografie del secondo episodio, ambientato nel tetro castello di Belzebù) e su quello umoristico-grottesco dall'altro (le abbondanti libagioni di rum nel primo episodio), sia soprattutto per le scelte grafiche, giocate, come si diceva in precedenza, su soluzioni cromatiche molto decise e audaci: i colori brillanti, ottenuti col procedimento Technicolor[14], definiscono con

12. M.E. Meroni, *I fratelli Dinamite di Nino Pagot*, Pagot Film, Milano 1949.

13. Sono somiglianze rilevate puntualmente da Marco Giusti in *I fratelli Dinamite e il sogno dell'animazione italiana*, in R. Della Torre - M. Pagot (a cura di), *I fratelli Dinamite*, cit., pp. 33-34.

14. L'uso del Technicolor da parte dei Pagot ha come retroscena una delle vicende più affascinanti della loro storia creativa. I due avevano avuto modo di vedere in Inghilterra il funzionamento della macchina da presa necessaria a girare in Technicolor; ma, se la pellicola era disponibile anche in Italia, i Pagot non potevano permettersi di acquistare la cinepresa particolare ne-

nettezza i personaggi e ne sostengono il tratto sopra le righe, che sfiora a volte il caricaturale.

La pluralità degli episodi rende il film estremamente poliedrico e aperto a una serie variegata di influenze e richiami. Il primo episodio gioca su evidenti riferimenti biblici riletti con la lente dell'ironia: i tre fratellini in fasce, che viaggiano su un veliero insieme a molti animali e incappano in un naufragio, sono salvati come Mosè dalle acque, ma su una cassa piena di bottiglie di rum; gli animali si avviano sulla nave degli esploratori come sull'arca di Noè, ma finiranno rinchiusi in uno zoo. Fonte privilegiata dei Pagot è la narrativa popolare italiana: e in effetti il secondo episodio rammenta per molti aspetti Pinocchio, con i due saltimbanchi – che hanno rapito i fratellini – a ricordare il gatto e la volpe e il burbero diavolo, pronto a trasformare i bambini in animali (come accadeva a Pinocchio e allo sfortunato Lucignolo), che è quasi una reincarnazione del feroce Mangiafuoco. Il terzo episodio, elogio «dello spirito giocondo che scaccerà la serietà dal mondo», come recita la canzone intonata in apertura dai fratelli, è quello che meno gioca sulle corde del patetico per adottare invece i toni dell'assurdo e del surreale, avvicinandosi per certi aspetti alle movenze comiche dei fratelli Marx o di Jacques Tati, nelle cui opere l'irruzione di elementi perturbanti rovescia le abitudini rassicuranti del quotidiano e il ritmo musicale si fa strumento di eversione. L'episodio dedicato al carnevale di Venezia è figurativamente il più brillante: la varietà delle maschere e delle smorfie grottesche dei personaggi, i colori dei costumi, e poi la ricostruzione azzurrina della sequenza ambientata sul fondo della laguna chiudono il film su una vena immaginifica resa vivace dal gioco cromatico e dall'accompagnamento musicale.

Come si diceva, nonostante la buona accoglienza alla Mostra del cinema di Venezia, il film rimane sostanzialmente sconosciuto alla maggior parte del pubblico e, dopo essere stato salutato dai critici come l'avvio di una nuova, esaltante stagione della cinematografia italiana, rientra nel silenzio dei depositi. La Pagot Film torna allora all'attività pubblicitaria (sotto la sigla Opec, Organizzazione Pagot e Company), altrettanto creativa ma sensibilmente più ricca di successi: dagli anni Cinquanta ai primi Settanta, ovvero fino alla morte di Nino, nel 1972, i due fratelli realizzano moltissimi personaggi per celebri marchi,

cessaria alla ripresa. Così fu il padre Umberto a ideare e realizzare una macchina da presa artigianale che consentì a Nino e Toni di girare il loro film, con risultati sorprendentemente buoni. Cfr. la ricostruzione dell'avventurosa vicenda in F. Lombardi, *«Ferma, ferma lì!... Ci siamo anche noi!». La bacchetta magica di un'avventura: il Technicolor*, ivi, pp. 45-48.

trasmessi all'interno di *Carosello* ed entrati nell'iconografia e nell'immaginario popolare di una generazione[15]. Poi, la morte di Nino e la fine di *Carosello*, conseguente al mutamento del sistema pubblicitario, portano Toni a lasciare il mondo dei cartoon e a tornare all'illustrazione e al fumetto, seguendo, dal 1976 al 2000, la pubblicazione di «Il giornalino» con la serie di *Micromino*, ultimo suo lavoro insieme a *Cibirus*, in cui affronta per la prima volta l'universo della fantascienza.

A differenza dei fratelli Pagot, la cui attività è più quella di animatori-artigiani che di produttori-organizzatori, Anton Gino Domeneghini (1897-1966), giornalista, scrittore, pubblicitario, è un imprenditore a tutti gli effetti: vicino al partito fascista, nel 1930, a Milano, fonda la Ima, agenzia pubblicitaria tra le prime in Italia. Negli anni Quaranta inizia a lavorare al lungometraggio *La rosa di Bagdad*. Come ricorda lo sceneggiatore Attilio Giovannini:

> se il desiderio di Pagot era quello di emulare artisticamente Disney, quello di Domeneghini era di emularlo commercialmente. Infatti già allora i lungometraggi di Disney si erano rivelati un ottimo affare non solo per i film in sé ma per la possibilità dello sfruttamento commerciale di prodotti a loro attinenti. Domeneghini, insomma, non voleva lasciare un film alla storia ma entrare nel *merchandising*.[16]

In effetti il film di Domeneghini è un'iniziativa commerciale cui il regista-imprenditore si dedica con l'intento di cercare un'alternativa – redditizia – al cinema di Disney; vistone l'insuccesso dal punto di vista del rapporto costi/ricavi se non strettamente sul piano degli incassi[17], la strada del lungometraggio

15. Sull'attività pubblicitaria dei Pagot cfr. R. Della Torre - M. Pagot (a cura di), *Un mondo perfetto. Le pubblicità cinematografiche dei fratelli Pagot*, Il Castoro, Milano 2005; A. Giovannini, *Pubblicità cinematografica*, in A. Abruzzese - F. Colombo, *Dizionario della pubblicità. Storia, tecniche, personaggi*, Zanichelli, Bologna 1995, pp. 73-82.

16. Intervista ad A. Giovannini, 26 gennaio 1988, riportata in C. Ghirardato - E. Mosconi, *L'animazione*, in R. De Berti (a cura di), *Un secolo di cinema a Milano*, Il Castoro, Milano 1996, pp. 274-294. Sul film cfr. G. Bendazzi, *Mille e una notte e... una rosa. Dossier sul primo lungometraggio italiano a colori*, in G. Bendazzi - G. Michelone, *Il movimento creato. Studi e documenti di ventisei saggisti sul cinema d'animazione*, Pluriverso, Torino 1993, pp. 129-170.

17. In effetti, come dimostra Bendazzi, gli incassi del film furono lontani dall'essere pessimi; ma l'alto costo della lavorazione e le difficoltà incontrate con le edizioni estere portarono l'imprenditore Domeneghini a desistere dal continuare l'esperimento animazione. Cfr. G. Bendazzi, *Un produttore e il suo film. Anton Gino Domeneghini e la «Rosa di Bagdad»*, in Id. - G. Michelone (a cura di), *Il movimento creato*, cit., pp. 129-134.

d'animazione verrà rapidamente abbandonata, così come era successo ai Pagot, a favore del corto pubblicitario.

La rosa di Bagdad ha un plot fiabesco tradizionale, ispirato alle avventure di Aladino, e gioca su un'unica traccia narrativa (a differenza di quanto accade nel collage di gag su cui è costruito *I fratelli Dinamite*), la tormentata storia dell'amore del pifferaio Amin per la principessa Zeila, nonostante l'opposizione del perfido Jafar. Lo stile, concepito sotto la direzione artistica di Angelo Bioletto (il creatore delle figurine Perugina abbinate alla celebre trasmissione radiofonica *I quattro moschettieri* di Nizza e Morbelli), è molto vicino a quello del Disney di *Biancaneve e i sette nani*: i tre saggi, consiglieri del califfo Oman, ricordano da vicino i nani e la principessa Zeila deve molto alla stessa Biancaneve. La fisionomia dei personaggi li distingue nettamente a seconda della funzione e del ruolo che rivestono: i «buoni» sono caratterizzati da un tratto morbido e tondeggiante e da sembianze realistiche, mentre i «cattivi» sono resi con un tratto più spigoloso e marcato, meno verosimile e più tendente all'insolito e al mostruoso.

Di grande suggestione sono i panorami della città orientale, opera dello scenografo Libico Maraja, la cui figuratività intreccia le cartoline coloniali, i film hollywoodiani di ambientazione esotica e le illustrazioni per le *Mille e una notte*, mescolando arditamente l'Oriente di Aladino ai templi indiani dell'immaginario salgariano.

Di notevole interesse sono i movimenti di macchina (soprattutto le panoramiche) e la ricerca di angolazioni di ripresa insolite, elemento, quest'ultimo, che manca quasi del tutto nel film dei Pagot, decisamente più elementare sotto tale profilo.

Tra le animazioni più suggestive del film ci sono quelle legate alla danza degli animali ammaestrati dal protagonista Amin: la piccola gazza e i tre serpenti – anche qui, come nei *Fratelli Dinamite*, la componente musicale riveste una certa importanza, sebbene rimanga un elemento più esterno e più legato alla caratterizzazione dei personaggi –, le melodie suonate al flauto da Amin, le romanze cantate da Zeila. In effetti *La rosa di Bagdad* deve molto al *musical*; ma non è questo il solo genere su cui è costruito il film, che lavora anche sull'horror, soprattutto nelle sequenze legate all'apparizione del mago Burk (la scenografia alterna rocce scoscese a valli profonde e tenebrose, alberi secchi e castelli arcigni e oscuri, gufi, pipistrelli e incantesimi), e sulla commedia, i cui toni si fanno evidenti nelle caratterizzazioni dei tre saggi Tonko, Zirko e Zizibè, spesso protagonisti di gag e situazioni paradossali.

Gibba, l'ultimo sciuscià

Nel dopoguerra, il panorama dell'animazione a Roma è meno variegato. Rispetto alla Milano dei Pagot e dei Domeneghini, in cui l'industria pubblicitaria in espansione favorisce la nascita di gruppi di lavoro e dunque la concentrazione di talenti, a Cinecittà il mondo del cartone animato è ben poco popolato e si concentra quasi esclusivamente intorno alla casa di produzione Corona cinematografica. La convinzione diffusa che il modello Disney sia l'unico proponibile e in ogni caso inarrivabile fa sì che le proposte e le occasioni di lavoro siano, nel campo dell'animazione, davvero scarse. Così l'attività di Francesco Maurizio Guido (in arte Gibba, 1924)[18], è segnata da continui trasferimenti e rovesciamenti di fronte, progetti iniziati e mai conclusi, film soltanto immaginati.

Nato ad Alassio, nel 1941 Gibba si trasferisce a Roma e inizia a lavorare per la Macco Film dei fratelli Cossio con due corti su Pulcinella che, a riprese quasi ultimate, vengono distrutti da un incendio; passa allora alla Incom di Antonio Rubino per *Nel paese dei ranocchi* e poi alla Ima di Domeneghini per *La rosa di Bagdad*; a guerra finita, tornato ad Alassio, fonda una sua casa di produzione, la Alfa Circus, con la quale mette in lavorazione il corto *L'ultimo sciuscià*.

> L'idea del film nacque proprio dalla presunta necessità di fare colpo, staccandoci dal disegno, dai contenuti e dai significati dei cartoni animati dell'epoca fatti di topolini o, peggio, di storielle melense dedicate ai bambini. Volevamo parlare a tutti, e credevamo che i grandi ci ascoltassero...[19]

Così Gibba ricorda le idee che sono alla base di uno dei suoi corti più celebri, uscito nel 1946 e noto come unico esempio di animazione legata a temi e atmosfere del neorealismo. In effetti la «breve storia di un bambino che ebbe per amici solo un cane e le stelle», come recita la didascalia in apertura, ricorda per molti aspetti il cinema di De Sica: oltre, ovviamente, al riferimento al film citato nel titolo, la relazione tra lo sciuscià e il cane Matteo, legati da un'amicizia che si fa affetto profondo e sostegno reciproco, rammenta da vicino il legame tra il pensionato e il cane Flaik di *Umberto D.*; e l'atmosfera da favola triste del finale, quando il protagonista sogna di salire in cielo e passeggiare tra le stelle, è vicina al finale fiabesco di *Miracolo a Milano*, con i poveri che,

18. Su Gibba cfr. M. Giusti, *Gibba, l'uomo che sfidò le stelle*, in L. Boledi (a cura di), *Grandi corti animati. Gibba, Guido Manuli, Walter Cavazzuti*, Il Castoro, Milano 2005, pp. 29-34.

19. M. Giusti, *Intervista a Francesco Maurizio Guido detto Gibba*, ivi, pp. 41-59.

inseguiti dalla polizia, riescono a scappare innalzandosi in volo sulla città, come piccole streghe, a bordo di scope volanti.

L'interesse dell'*Ultimo sciuscià*, oltre che nell'originale tematica a sfondo neorealista, sta nel contrasto tra lo stile grafico, rotondo e vicino ai canoni disneyani – soprattutto nella figura del cane Matteo – e il tono complessivo del film, giocato su un verismo crudo, temperato solo dalla chiusura favolistica, senz'altro più vicino ai lavori dei fratelli Fleischer: la vendita di contrabbando, i soldati americani e le ragazze che li circondano, la povertà della vita del protagonista e la sua morte solitaria sono elementi non solo di forte presa emotiva, ma anche di denuncia di una realtà e una condizione di vita lontanissimi dai mondi ideali (e a volte melensi) di un Walt Disney.

Un altro progetto di animazione neorealista, il corto *Hallo jeep!* che, sceneggiato da Fellini, avrebbe dovuto accompagnare in sala *Roma città aperta*, finisce nel nulla; e Gibba, abbandonata la Alfa Circus, torna a Roma dove collabora a una serie eterogenea di progetti: titoli di testa per film dal vero, illustrazioni di giornali per bambini, sigle televisive, animazione pubblicitaria, lavorando a lungo per la Corona cinematografica dei fratelli Gagliardo, per la quale dirige il reparto di animazione. Tra i corti animati di questo periodo c'è *Menenio e i petrolieri* (1962), che in un tratto spigoloso, lontano dalla morbidezza disneyana degli esordi, racconta la resistenza del protagonista Menenio contro l'invasione di una raffineria di petrolio che vuol espropriare il terreno su cui sorge la sua casa. Il contrasto netto tra la pacifica esistenza dell'uomo, fatta di pesca, di mucche da mungere e di passeggiate nei boschi, e la spietata realtà industriale è resa attraverso una narrazione secca e quasi brutale, che concede poco al patetismo e preferisce invece i toni surreali e grotteschi, come nella rappresentazione del presidente della società petrolifera, invisibile dietro alle volute di fumo del sigaro e sommerso da un'enorme scrivania popolata di telefoni che squillano insistenti.

La stessa ironia tagliente nei confronti di una modernità asfissiante torna nel successivo *L'appuntamento* (1965), in cui il protagonista, un dirigente d'azienda, è circondato da telefoni, macchine da scrivere, calcolatrici e dal loro incessante ticchettare e squillare, oltre che da orologi incombenti che consulta continuamente. La durezza della satira delle nevrosi tipiche della modernità – lo scorrere delle ore, la fretta, l'aggressività – si stempera solo nel finale, nel quale la corsa frenetica in auto del protagonista, sempre in lotta contro il tempo, si placa sulla riva del mare, di fronte a un tramonto rosseggiante.

La Francia

Tra pubblicità, industria nascente e arte del cinema: Paul Grimault

In Francia, come in Italia, nel secondo dopoguerra il cinema d'animazione trova un campo di applicazione privilegiato nel settore pubblicitario, anche se oltralpe la dimensione industriale, sostenuta dall'impegno della televisione pubblica, assume un rilievo maggiore. In questo senso la figura che emerge è quella del produttore e regista Jean Image (1932), che ha realizzato lungometraggi di fiction per il cinema (*Il più piccolo spettacolo del mondo*[20] [*Jeannot l'intrepide*], 1951, diretto da Albert Champeaux, e *Aladin et la lampe merveilleuse* [Aladino e la lampada meravigliosa], 1969, da lui stesso diretto) e, negli anni successivi, numerose serie televisive (*Les aventures de Joe* [Le avventure di Joe], *Piccolo, Kiki*, tutte trasmesse negli anni Sessanta). Nella folta produzione di corti sono da segnalare *Rhapsodie de Saturne* (Rapsodia di Saturno, 1946), *L'aventure du père Noël* (L'avventura di Babbo Natale, 1957) e il singolare *Le crayon magique* (La matita magica, 1974), in cui alla storia vera e propria – l'avventurosa fuga di un corsaro prigioniero nel castello nemico – fa da premessa una parte didattica che illustra la tecnica con cui è realizzato il disegno animato che segue subito dopo.

Senz'altro, però, la personalità che più segna il panorama dell'animazione francese dai primi anni Quaranta fino agli anni Settanta è quella del regista Paul Grimault[21] (1905-1994). Figlio di un archeologo, fin da piccolo ama disegnare almeno quanto ama il cinema, che scopre durante l'infanzia. Dal 1916 è a Parigi, dove frequenta la scuola di arti applicate e inizia il lavoro di disegnatore sia come illustratore – è l'autore delle immagini che accompagnano il *Petit Simonin illustré*, un divertente dizionario di argot parigino – sia presso un'agenzia di pubblicità, dove conosce Jean Aurenche, Jean Anouilh e Jacques Prévert; è qui che inizia il sodalizio tra quest'ultimo e il disegnatore.

Nei primi anni Trenta Grimault entra nell'universo del cinema: fa parte del Groupe Octobre[22] e lavora con Jean Vigo (*L'Atalante*) e Renoir (*Il delitto del signor Lange*). I suoi primi film di animazione sono corti pubblicitari colorati

20. Distribuito anche come *Le meravigliose avventure di Pollicino*.

21. Su Grimault cfr. J.P. Pagliano, *Paul Grimault*, Lherminier, Paris 1986, poi Dreamland, Paris 1996; *Hommage à Paul Grimault*, Rencontre internationale de cinéma, Pontarlier 1999, e *Paul Grimault, artisan de l'imaginaire*, Mission pour l'amenagement du Palais de Tokio, Paris 1991.

22. Il Groupe Octobre era una compagnia teatrale attiva in Francia dal 1933 al 1936, i cui membri erano vicini al Fronte Popolare, compagine politica di sinistra che governò la Francia dal 1936 al 1937.

di una comicità tesa tra l'assurdo e il surreale: nel 1932 gira *La table tournante* (Il tavolino girevole), breve sketch in cui, dopo una seduta medianica, il tavolino rotondo a tre gambe usato dagli spiritisti insegue una coppia per strada (con lo slogan: «Un mobile firmato Lévitan è garantito per sempre»); in un altro filmato, è il pittore Max Ernst che ferma un plotone d'esecuzione pronto a fucilare Paul Grimault legato a una sedia, dichiarando: «Non possiamo sparare su una sedia che viene dalle Galéries Barbès!».

Nel 1936 Grimault fonda la sua prima società di produzione, la Les Gémeaux, con André Sarrut: è qui che inizia a lavorare nel cinema pubblicitario in modo autonomo, realizzando opere che giocano sull'avvento di nuove tecnologie dall'elevato tasso spettacolare, come *Phénomènes électriques* (Fenomeni elettrici, 1937), in cui introduce in Francia il procedimento del Technicolor.

Quando scoppia la guerra, Grimault sta lavorando a *Gô chez les oiseaux* (Gô dagli uccelli), il suo primo cortometraggio d'animazione non pubblicitario. Dopo una lavorazione difficile durante i primi anni del conflitto mondiale, il materiale del film confluisce nel corto *Les passagers de la Grande Ourse* (I passeggeri della Grande Ourse), che esce nel 1943. La società di Grimault e Sarrut beneficia del fatto che, durante l'occupazione, i film americani non raggiungono gli schermi francesi, perciò i loro prodotti d'animazione sono piuttosto richiesti e godono di una buona distribuzione. Così, nello stesso 1943, il regista riesce a realizzare tre altre opere, *Le marchand de notes* (Il mercante di note) – in cui appare per la prima volta il personaggio di Niglo che sarà poi in *Le petit soldat* –, *La flûte magique* (Il flauto magico, 1946) e *L'épouvantail* (Lo spaventapasseri), che uscirà subito dopo la liberazione in una copia in Technicolor. Del 1947 è *Le petit soldat* (Il soldatino), cortometraggio scritto con Jacques Prévert e tratto dal racconto di Andersen. Fiaba delicata e struggente, il film – che narra la storia d'amore tra una bambola e un soldatino, poi costretto ad andare in guerra – traduce la poesia ingenua e leggera di Prévert negli sguardi muti e pieni di emozione che si scambiano i due protagonisti e nell'armonia dei paesaggi disegnati da Grimault, mai semplici sfondi ma sempre espressione di uno stato d'animo: i luoghi devastati dalla guerra e coperti di neve, segnati dal volo nero dei corvi, sono colmi d'infelicità, così come la piccola stanza popolata di giocattoli su cui si apre l'opera, dapprima allegra e colorata, si tinge di tinte oscure e minacciose non appena il tamburino porta la notizia della guerra imminente.

Distribuito all'indomani della fine della guerra, *Le petit soldat* ottiene un buon successo che incoraggia Grimault e Prévert a proseguire nel lavoro con un progetto ambizioso: un lungometraggio, *La bergère et le ramoneur* (La pa-

storella e lo spazzacamino), ancora tratto da Andersen. Al soggetto, suggerito da Prévert, lavora un'équipe imponente di un centinaio di persone, ma durante la lavorazione sorgono numerosi dissidi dovuti in gran parte agli elevati costi tra il regista e il produttore Sarrut, tanto che quest'ultimo s'impadronisce della pellicola, la porta rapidamente a termine e, nel 1953, la fa uscire contro il volere del regista e di Prévert, che ritirano il loro nome dall'operazione. Dieci anni dopo, Grimault riuscirà a recuperare il negativo del film e a riprendere il lavoro, ancora con Prévert, finché l'opera non uscirà di nuovo nel 1980, a quasi trent'anni di distanza, con il titolo di *Le roi et l'oiseau* (Il re e l'uccello).

Il film, incentrato sulla storia del perfido re di Takicardie che perseguita una giovane pastorella, difesa da un impavido spazzacamino innamorato di lei, è segnato da tocchi surrealisti, elementi irrazionali, paradossi e creature oniriche (ad esempio i poliziotti, rappresentati come pipistrelli che fanno la ronda in cielo), che trasformano le creature eteree evocate da Prévert sulla traccia di Andersen donando loro maggiore forza e corporeità. Il tratto di Grimault porta ai personaggi prevertiani, ingenui e sorridenti, minacciati da un mondo malvagio, una matericità intensa, scolpita dai colori, come accade qui all'Oiseau, definito dal rosso del becco, dal giallo e verde del corpo, dal blu delle piume, dal marrone delle zampe. In questo modo, sulla semplicità della storia narrata e sulla sua morale limpida (il trionfo dei due innamorati, la pastorella e lo spazzacamino, e la sconfitta del re crudele), s'innestano una forza polemica più acuta e una volontà di denuncia delle ingiustizie sociali più marcata restituite proprio dal tratto graffiante e dai colori acidi, lontani dai toni pastello del *Petit soldat*.

Dopo le difficoltà produttive con Sarrut, Grimault lavora come scenografo (in particolare per Pierre Prévert, fratello di Jacques), per poi fondare, nel 1951, una sua società di produzione, Les Films Paul Grimault, con cui realizza numerosi film di animazione tra cui ancora due collaborazioni con Prévert, *Le diamant* (Il diamante, 1969), favola anticolonialista – ambientata in un futuro imprecisato e in un universo desertico e spopolato – che ruota attorno al furto di un diamante, proprietà di una popolazione rimasta allo stadio primitivo che lo venera come sacro, da parte di un mercante avido e senza scrupoli, e *Le chien mélomane* (Il cane melomane, 1973), in cui lo stesso protagonista di *Le diamant* è ora un venditore di armi al centro di una guerra tra nazioni. In entrambi i corti l'umorismo tipico del regista si fa più caustico; rispetto alla poesia malinconica del *Petit soldat* e alla comicità brillante del *Roi et l'oiseau* – sebbene in quest'ultimo, come si diceva, non manchino spunti polemici – Grimault sceglie qui i toni del grottesco e del sarcastico per un tratto che si fa

meno rotondo e più essenziale e tagliente. Nel 1988, insieme a Jacques Demy, Grimault gira un ultimo film, che riprende nel titolo il suo primo lavoro, *La table tournante*, in cui intreccia immagini dal vero a personaggi ed episodi di tutti i suoi film, legando armonicamente le riprese live al disegno animato.

La Gran Bretagna

Halas & Batchelor: imparare divertendosi

> Una delle maggiori qualità del film animato destinato a finalità didattiche è la capacità di illustrare un problema complesso con chiarezza e semplicità. Il percorso evolutivo verificatosi milioni di anni fa può essere mostrato in pochi minuti. Concetti matematici possono essere spiegati graficamente. Anche la memorizzazione gioca una parte importante in questo processo. Fino a poco tempo fa i filmati educativi sono stati poco sfruttati a confronto con i film a scopo di intrattenimento. L'animazione può aiutare l'apprendimento e soprattutto la memorizzazione rispetto al materiale orale e scritto.[23]

Così John Halas (inglesizzazione del nome dell'ungherese János Halász, 1912-1995) descrive una delle attività principali – il cinema educativo – della sua casa di produzione inglese, la Halas & Batchelor, che fino a tutti gli anni Sessanta realizza la gran parte dell'animazione britannica. In effetti lo studio, fondato nel 1940 dallo stesso Halas e da Joy Batchelor (1914-1991), lavora in gran parte su opere a carattere didattico, con sponsor sia pubblici (il ministero dell'educazione inglese) sia privati, tanto da divenire quasi il marchio di fabbrica del disegno animato britannico. Sostiene ancora Halas:

> John Grierson, padre del documentarismo e fondatore del National Film Board canadese, ha definito il documentario l'interpretazione creativa della realtà. Il film animato si adatta perfettamente a tale definizione, con in più il fatto che quest'ultimo riesce anche a penetrare al di sotto della superficie della realtà e a mostrare tutto ciò che sta oltre al mondo che la macchina da presa dal vero riesce a catturare. Sa visualizzare il surrealismo e mostrare, sotto forma di grafica animata, concetti astratti, lasciando alla ripresa dal vero il compito di sbrigarsela con le imma-

23. J. Halas, cit. in R. Manvell, *Art & Animation: The Story of Halas & Batchelor Animation Studio 1940-1980*, Halas & Batchelor, London 1980, p. 71. Di Halas cfr. anche J. Halas, *Visual Scripting*, Focal Press, London-New York 1976, e Id. - R. Manvell, *Art in Movement. New Directions in Animation*, Studio Vista, London 1970.

> gini realistiche. [...] Un ulteriore vantaggio del documentario animato sta nel fatto che esso riesce a stabilire un contatto stretto con il pubblico senza annoiarlo con i fatti nudi e crudi. [...] Un altro aspetto sta nel fatto che attraverso l'animazione si può comprimere un periodo di centinaia di anni in pochi minuti e mostrare lo sviluppo storico dell'aviazione, dell'agricoltura e delle macchine in un corto di dieci minuti.[24]

La produzione dello studio durante i quarant'anni della sua attività, dal 1940 al 1980, presenta una serie variegata di opere a carattere educativo, propagandistico, pubblicitario, televisivo, e sia lungometraggi (tra i quali il celebre *La fattoria degli animali* [*Animal Farm*], 1954) sia corti in diversi stili grafici, con tecniche che combinano animazione e riprese dal vero, disegno animato, animazione di pupazzi e di oggetti e poi *computer animation*.

La Halas & Batchelor nasce come sezione della J. Walter Thompson, importante agenzia pubblicitaria, e i primi lavori di rilievo sono a carattere propagandistico. È il celebre documentarista John Grierson, tornato in Inghilterra nel 1941 dopo aver fondato il National Film Board of Canada, a portare lo studio alla realizzazione di filmati di propaganda. Tra le produzioni più interessanti della Halas & Batchelor di questo periodo vi è la serie di tre film che ha per protagonista Abu (*Abu Series*, 1943), un ragazzino arabo con il suo asino, che riesce bene ad affrontare e a resistere alla propaganda di Hitler (le cui fattezze ricordano quelle di un serpente) e Mussolini (simile invece a una grassa rana).

La fine della guerra vede lo studio lavorare soprattutto nel campo del cinema didattico e di propaganda politica; la serie di Charley (sette filmati del 1947, della durata di dieci minuti circa ciascuno) ha come protagonista il tipico uomo della strada che, dapprima ostile alle riforme proposte dal governo socialista dell'epoca, finisce per essere persuaso della loro utilità; altri due film vengono commissionati dal governo degli Stati Uniti per sensibilizzare la popolazione a sostenere gli sforzi previsti dal Piano Marshall (*The Shoemaker and the Hatter* [Il calzolaio e il cappellaio], 1949, e *This Is the Air Force* [Questa è l'aeronautica], 1949).

Ma è alla metà degli anni Cinquanta che Halas & Batchelor – che nel frattempo hanno allargato la produzione di serie animate al nuovo medium televisivo – lavorano al loro più celebre lungometraggio, che è anche il primo a essere realizzato in Gran Bretagna: *La fattoria degli animali*, tratto dal romanzo

24. J. Halas, cit. in R. Manvell, *Art & Animation*, cit., p. 48.

omonimo di George Orwell[25]. Il film, a disegni animati, è realizzato in uno stile che, com'è stato scritto, inizia là dove Disney finisce: il tratto è realistico, gli animali sono antropomorfizzati (allo scopo di suscitare un senso di identificazione negli spettatori) ma non in modo eccessivo e anche gli effetti sonori vanno nella direzione della verosimiglianza (i suoni sono quelli di una fattoria reale), mentre il commento musicale si mantiene discreto e asciutto, lasciando spazio ai dialoghi, tutti tratti direttamente dal romanzo.

L'attività dello studio negli anni Sessanta si concentra da un lato su popolari serie televisive, dall'altro su alcuni cortometraggi di fiction pensati per la sala cinematografica. Tra le serie tv, oltre a *Foo-Foo* (1960), un personaggio dai tratti chapliniani estremamente stilizzati, e a *Snip and Snap* (1960), i due soci realizzano in sette parti per la Bbc *The Tales of Hoffnung* (I racconti di Hoffnung, 1964), in cui restituiscono i disegni grotteschi dell'autore in un tono che oscilla tra il satirico e il nonsense. Tra i corti cinematografici, l'ispirazione sottilmente ironica e critica della serie *Hoffnung* torna in *Automania 2000* (1963), che racconta la nascita di una civiltà barbara in cui una stirpe di automobili si espande al punto di distruggere la razza umana, e in *The Question* (La domanda, 1967), in cui un personaggio dalla figura stilizzata, che rappresenta l'uomo comune, raccoglie un punto interrogativo e lo mostra, di volta in volta, a un prete, un uomo politico, un artista, uno scienziato, un finanziere, uno psicologo e un militare, senza mai ottenere una risposta, finché non incontra una donna e i due uniscono i loro punti interrogativi insieme, ottenendo la forma di un cuore.

Dopo gli anni Sessanta e fino ai primi Ottanta, l'attività dello studio si concentra su opere a carattere educativo, abbandonando la via del lungometraggio animato di fiction, se non per alcuni esperimenti – *Autobahn* (L'autostrada, 1979), *Dilemma* (1982), *Players* (Giocatori, 1982) – in cui viene utilizzata anche la *computer animation*.

25. Sul film cfr. J. Canemaker, *«Animal Farm» di Halas & Batchelor*, in «La valle dell'Eden», n. 16 (2006) (dossier cinema d'animazione, a cura di G. Alonge - A. Bastiancich - C. Magri), pp. 80-85.

L'Europa socialista

La «scuola di Zagabria»

Animazione è un film animato.
Una protesta contro la condizione di stasi.
L'animazione che traduce senza mediazioni il movimento naturale non può essere un'animazione creativa.
L'animazione è un processo tecnico in cui il risultato finale dev'essere sempre creativo.
Animare: dare vita e anima a un disegno, non attraverso la copia ma attraverso la trasformazione della realtà.[26]

Questa dichiarazione, firmata dai maggiori esponenti del cinema d'animazione iugoslavo (Dovniković, Zaninović, Grgić, Jutriša, Marks, Vukotić, Dragič), riassume molte delle caratteristiche – creatività, attenzione al movimento, ricerca di una trasformazione originale della realtà e non di un semplice mimetismo o verosimiglianza – di quella che Georges Sadoul definì «scuola di Zagabria» in occasione delle prime presentazioni dei film dei cineasti slavi al festival di Cannes del 1958. Nel quadro dell'animazione dei paesi socialisti nel secondo dopoguerra[27], in effetti, la situazione iugoslava si distingue per il distacco programmatico dal modello disneyano, che si traduce soprattutto nella volontà di dare vita a un cinema per tutti e non rivolto soltanto al pubblico infantile e nel conseguente impegno ad affrontare, con la tecnica dell'animazione, tutti i generi cinematografici. La produzione di animatori come Vukotić, Marks, Mimica lavora ad ampio raggio, ma sempre nella direzione della creazione di un medium originale, autonomo dal cinema dal vero e dotato di regole proprie. Scrive Dušan Vukotić:

> Succede molto spesso che sceneggiatori alle prime armi non sappiano esprimere una situazione da loro scritta attraverso i disegni, dato che il disegno non si com-

26. Cit. in R. Holloway, *Z Is for Zagreb*, Tantivy Press, London 1972, p. 9. Sull'animazione iugoslava cfr. poi C. Montanaro, *Drawing and Life. Creation and Animation of Zagreb Film*, Supernova, Trieste 2001.

27. Prima della guerra, il panorama del cinema d'animazione slavo è estremamente povero. Pioniere a Zagabria è Sergei Tagatz, artista polacco che aveva lavorato ai primi esperimenti di cinema animato in Russia e che, giunto a Zagabria nel 1922, aprì uno studio d'animazione che si dedicava soprattutto a brevi filmati pubblicitari e opere educative. Il maggiore impulso alla produzione animata venne poi dall'arrivo nella capitale dei tedeschi fratelli Maar, che diedero vita a un importante studio pubblicitario. Cfr. R. Holloway, *Z Is for Zagreb*, cit., pp. 10-11.

> porta come un attore in carne e ossa e la sua scala espressiva è completamente diversa. «Gocce di sudore gli imperlavano la fronte...». Una scena del genere è molto facile da girare, con un attore e con l'aiuto della glicerina, ma la stessa scena disegnata è ridicola, per quanto perfettamente possa essere animata. La fisiologia non ha posto nell'universo dell'animazione. La morte di un disegno non è causata da una perdita di sangue, ma dalla gomma da cancellare. Nel film animato, una situazione astratta enfatizza la forza dell'espressione, mentre il realismo la indebolisce. La ragion d'essere del medium animazione è la sua autonomia e la sua specifica espressività, e non l'imitazione degli altri media.[28]

I film animati della scuola di Zagabria perciò tendono verso la stilizzazione e l'astrazione. Lontani dalla morbida verosimiglianza di stampo disneyano, i loro lavori puntano su un tratto essenziale e lineare, che indica sinteticamente più che descrivere nei dettagli, e che proprio da questa sintesi estrema trae la sua forza espressiva. Da qui deriva il procedimento dell'«animazione ridotta», ovvero un sistema che mira a economizzare al massimo il numero di disegni necessari. Ogni fase della lavorazione viene ridotta all'essenziale; le figurazioni si allontanano giocoforza dall'antropomorfismo (che per essere tale necessita di un elevato numero di tavole) e dal realismo e si fanno astratte, lineari e incisive perché concise; è il ritmo visivo, più che il dialogo, a trasmettere il messaggio voluto. Scrive ancora Vukotić:

> Oggi l'animazione riduce il tempo al minimo. Non si tratta solo di accorciare il film, ma di trovare il massimo dell'espressività in una nuova dimensione della durata. [...] Come si fa ad abbreviare il movimento, fino a che punto e in che forma, per dargli vita in questo senso nuovo? Questo, ovvero il valore della durata, è il problema che ogni animatore deve riuscire a risolvere a suo modo. Oggi c'è meno bisogno degli intercalatori, ovvero quegli artisti che inseriscono i disegni tra le fasi estreme di un movimento. Ecco la differenza di fondo tra il film animato tradizionale e quello moderno. Ogni fase è creata allo stesso modo, non esistono più fasi intermedie ed estreme. L'animatore è per certi aspetti simile a un direttore d'orchestra: le fasi sono come le note, egli sa che cosa rappresenta ognuna di esse ma è libero di animarle in molti modi differenti.[29]

Un esempio di questa economia del tratto è il corto *Vau, vau* (Bau, bau, 1964) di Boris Kolar. La storia, molto semplice, racconta le disavventure di un cane alle prese prima con un uccellino e una lumaca, che si allontanano fretto-

28. D. Vukotić, *Dalla striscia disegnata al film animato*, in J. Halas, *Visual Scripting*, cit., p. 33.
29. Ivi, p. 43.

losamente al suo abbaiare, poi con una palla di gomma (che, affatto intimorita dal ringhiare dell'animale, gli rimbalza addosso finendo per scoppiare) e con un gatto; mentre cane e gatto non fanno che scontrarsi, i loro cuccioli fraternizzano al punto che, alla fine, i gattini abbaiano e i cagnolini miagolano. Su uno sfondo piatto e omogeneo color ocra, i protagonisti sono raffigurati con pochi tratti che ricordano i disegni infantili tracciati con i pastelli a cera. Il cane è reso con un rettangolo scuro da cui talvolta spunta una linea, la coda, e che si apre a triangolo sul davanti per mostrare la bocca e i denti; il gatto è raffigurato mediante due triangoli (che ne ricordano le orecchie appuntite) di un marrone rosato e una piccola coda, anch'essa lineare; l'uccellino è una semplice pallina rossa con due brevi linee a rappresentare le zampette. I movimenti sono resi con piccole modifiche dei disegni e sottolineati dall'accompagnamento musicale. Ed è proprio il ritmo visivo, enfatizzato dalla colonna sonora, a sostenere il film. La semplicità estrema del disegno dà efficacia al racconto; la tendenza verso l'astratto non priva *Vau, vau* del suo umorismo, anzi lo rende più immediato e penetrante.

Allontanandosi dall'imitazione del reale, il modello per i cineasti iugoslavi non è il film dal vero quanto piuttosto il disegno e la caricatura, un influsso che deriva in gran parte dall'ambiente culturale in cui nasce la scuola di Zagabria. Il centro attorno al quale, nell'immediato dopoguerra, si radunano gli artisti e futuri cineasti è infatti il giornale umoristico «Kerempuh», diretto dall'editore Fadil Hadžič. È lo stesso Hadžič a finanziare la realizzazione del primo lungometraggio iugoslavo animato del dopoguerra, *Veliki Miting* (Il grande incontro, 1949), una satira antisovietica (siamo negli anni del distacco di Tito dall'ortodossia del regime), e a fondare la prima casa di produzione di film animati, la Duga Film, che nel 1956 muterà il nome in Zagreb Film. Ed è proprio al suo interno – dunque nell'ambito di un'iniziativa privata e non di un programma statale, come accade negli altri paesi del blocco socialista – che lavoreranno i registi Dušan Vukotić, Vratroslav Mimica, Nikola Kostelac, Vlado Kristl. I tratti comuni all'opera di questi artisti, che giustificano la definizione di «scuola», derivano in gran parte dai modelli condivisi a cui si rifanno i loro lavori: l'animazione cecoslovacca di Jiří Trnka, con la sua attenzione al folklore nazionale e alla cultura popolare, ma anche la produzione statunitense (che peraltro era visibile con una certa difficoltà) dei fratelli Fleischer e dell'Upa di Stephen Bosustow.

Dopo *Veliki Miting*, i primi film animati prodotti in Iugoslavia sono a carattere pubblicitario; la divisione del lavoro prevede che la produzione sia affidata a Kostelac, la sceneggiatura e la regia a Vukotić, i disegni a Marks (all'e-

poca artista grafico già piuttosto noto), le animazioni a Jutriša e le scenografie a Bourek e Kolar. Ne nascono tredici film, della durata variabile tra i trenta secondi e il minuto, di cui undici a colori, dal carattere sperimentale, quasi d'avanguardia: lontani da ogni realismo, nonostante la commissione pubblicitaria, i corti creano una serie di «mondi possibili» per ogni oggetto da reclamizzare, in una dimensione astratta e fantastica che tuttavia non toglie niente alla forza del messaggio, ma anzi la acuisce.

Sulla stessa linea, essenziale e volta alla ricerca di un linguaggio autonomo dalle regole del cinema dal vero, si muove anche la produzione successiva degli artisti di Zagabria. Dušan Vukotić (1927-1998) lavora principalmente, quanto ai contenuti, a cortometraggi incentrati sulla satira di costume e sulla parodia dei generi cinematografici, con un disegno condensato e sintetico che gioca su composizioni minime. *Cowboy Jimmie* (1957) è un western assurdo e sconclusionato; *Krava na mjesecu* (La vacca sulla luna, 1959) volge in parodia le storie di fantascienza e *Piccolo* (1959) è il racconto grottesco del litigio tra due vicini di casa per futili motivi.

La satira di costume è ripresa poi da Vukotić in *Il surrogato* (*Surogat*, 1961), primo corto d'animazione non statunitense a essere premiato con l'Oscar. L'apologo descrive la giornata al mare di un bizzarro ometto stilizzato, che possiede tutto il necessario per trascorrere piacevolmente il tempo (la canna da pesca, il pesce da pescare, la griglia per cucinarlo, una bella ragazza in costume, il mare stesso eccetera) sotto forma di piccoli oggetti, gonfiabili con una pompetta per riportarli alle dimensioni reali e manovrarli a suo piacimento. La ragazza, conquistata a prezzo di uno scontro con uno squalo, anch'esso gonfiabile, gli viene però soffiata da un arrogante bellimbusto, e all'uomo non resta che sottrargliela sgonfiandola di nuovo. Così, gonfiando via via ogni oggetto, il protagonista domina un mondo costruito su misura per lui; ma, alla fine, sarà l'omino stesso a sgonfiarsi, riducendosi a un insignificante triangolino di gomma rosa. Il disegno non ha nessuna ambizione realistica: lo sfondo, piatto e omogeneo, è di colore rosa, gli oggetti e i personaggi sono forme geometriche tracciate con linee sottili. L'intero universo del film è bidimensionale (il mare è semplicemente una macchia viola) e ha pochissimo di antropomorfo; i personaggi si modificano, esplodono, muoiono, rinascono senza alcun rispetto per le leggi della fisica, costruendo un racconto dall'umorismo sarcastico e graffiante.

I lavori degli anni successivi abbandonano in parte la tecnica del disegno animato e affrontano tematiche più riflessive e intellettuali: *Igra* (Il gioco, 1962) alterna ai disegni riprese dal vero e descrive il gioco come produttore di universi magici e incantesimi poetici; *Mrlja na savjesti* (Una macchia sulla coscien-

za, 1968) è realizzato disegnando macchie di colore sulla pellicola ed è riconducibile piuttosto al genere del pamphlet filosofico; *Opera cordis*, sempre del 1968, e *Ars gratia artis*, dell'anno successivo, riprendono la tecnica che alterna la ripresa dal vero al disegno animato e al collage, tornando ai temi dei lavori degli anni Cinquanta – il quadro grottesco della società contemporanea, la messa in ridicolo delle convenzioni comuni – in film in cui la satira si fa aspra e a tratti violenta.

Se Vukotić è per formazione un artista grafico e rielabora nella sua produzione la lezione del disegno caricaturale, Vratoslav Mimica (1923), giornalista e letterato, privilegia da un lato l'attività di soggettista – scrive per lo stesso Vukotić, per Kostelac e per altri registi – e dall'altro alterna la regia di opere d'animazione a quella di film dal vero a carattere spettacolare. Tra le sue opere animate sono i corti *Samac* (Solo, 1958) e *Kod fotografa* (Dal fotografo, 1959) a restituire al meglio la sua poetica e l'originalità del suo tratto di animatore. Le due storie lavorano su toni ironici, ma anche poetici e malinconici, e descrivono la solitudine dell'uomo nella rete complessa e a volte claustrofobica delle relazioni affettive nella società contemporanea, in uno stile semplice e insieme estremamente efficace. I temi della guerra e della resistenza dei partigiani iugoslavi contro l'esercito nazista sono invece al centro di *Tifusari* (*Malati di tifo*, 1963), eseguito con tratti che rimandano al disegno espressionista.

Marionette boeme: il cinema cecoslovacco

Avendo assunto una dimensione industriale solo dopo il 1945, con l'indipendenza dalla Germania e la nazionalizzazione degli studi di produzione da parte del regime socialista, la cinematografia animata ceca è legata ai nomi di Jiří Trnka e Karel Zeman e alla tecnica dell'animazione di pupazzi. E in effetti la discendenza dal teatro di marionette boemo, insieme all'influenza del folklore tradizionale, fa sì che buona parte dei film girati negli studi di Praga e di Gottwaldov utilizzi proprio quella tecnica; ma la ricca produzione ceca comprende anche molti film a disegni animati o a tecnica mista, come le pellicole a tema avventuroso o fantascientifico di Zeman, e opere, come quelle di Hermína Týrlová, costruite sull'animazione dei materiali più svariati (fili di lana, biglie, pezzi di stoffa, carta argentata...)[30].

30. Tra le opere di Hermína Týrlová (1900-1993) sono da ricordare *Vzpoura hraček* (La rivolta dei giocattoli, 1946), in cui anima i giocattoli più disparati; *Uzel na kapesníku* (Il nodo al fazzoletto, 1958), dove i protagonisti della storia sono stoffe, asciugamani e fazzoletti; *Sněhulák* (L'uomo di neve, 1965), realizzato con l'animazione di fili di lana colorati.

La storia del cinema d'animazione ceco inizia nel 1926, con gli esperimenti del grafico Karel Dodal e della sua compagna Hermína Týrlová; il primo film cecoslovacco a pupazzi animati non pubblicitario è il loro cortometraggio *Tajemství lucerny* (Il segreto della lanterna, 1935). Negli anni Quaranta nasce la Film Artistry Association, che raggruppa i maggiori registi cechi; al termine del conflitto mondiale l'associazione viene sciolta ed è lo stato ad assumere il monopolio della cinematografia, d'animazione come dal vero.

Il primo studio dedicato alla realizzazione dei cartoon viene fondato nel 1945 con il nome di Trick Brothers: a dirigerlo è chiamato un giovane grafico e illustratore, Jiří Trnka (1912-1969). Negli anni tra le due guerre Trnka era stato scenografo e costumista per il Teatro nazionale di Praga, per il quale aveva messo in scena, tra gli altri, la pièce shakespeariana *Il racconto d'inverno* e il *Carnevale a Venezia* di Goldoni, oltre che disegnatore per riviste umoristiche e illustratore di libri per bambini. Soprattutto, si era dedicato al teatro di marionette, prima come allievo di Josef Skupa (considerato il maggior ispiratore del teatro di marionette contemporaneo) e poi, dal 1935 al 1937, come direttore di un suo teatro a Praga. È evidente come la tradizione tematica e figurativa di questo genere di teatro abbia ispirato l'opera cinematografica di Trnka: le storie tradizionali e il folklore boemo si ritrovano nei temi e nelle scenografie dei film, così come i pupazzi dello schermo, con i loro movimenti rigidi e l'espressione fissa, derivano dalle marionette della scena. Come scrive in proposito lo stesso Trnka,

> ogni marionetta ha una sua espressione individuale e immutabile [...]. Sono fermamente convinto che il film di pupazzi conservi meglio il tocco dell'autore e permetta di dare alle marionette una fisionomia molto più studiata e accurata. [...] I disegni animati sono condannati dalla loro stessa natura a essere sempre in movimento; non li si può fermare, non li si può far riflettere. Tutto ciò limita molto le loro possibilità creative.[31]

I primi corti che Trnka realizza sono piuttosto diversi tra loro: *Zasadil dedek repu* (Il nonno ha piantato una rapa, 1945), il cui soggetto deriva da una fiaba tradizionale; *Dárek* (Il regalo, 1946), una parodia delle mode nell'arte, e la satira antinazista *Pérák a SS* (L'uomo a molla e le SS, 1946): tre generi differenti, ma che si riveleranno tipici di tutta la sua produzione. Del resto, come

31. J. Broz, *Jiří Trnka*, in «Film a doba», n. 5 (1956), poi in «Fantasmagorie», nuova serie, n. 5 (1981), pp. 8-10.

sottolinea ancora Trnka, il film di pupazzi è basato su una tecnica di grande versatilità, particolarmente adatta a rappresentare da un lato temi satirici, dall'altro storie intrise di commozione:

> Dopo otto anni di lavoro nel campo dell'animazione di pupazzi, posso affermare che le possibilità del film di marionette sono illimitate. [...] Si può dire che le marionette dimostrano maggiormente la loro forza là dove il realismo dell'immagine cinematografica oppone ostacoli insormontabili alla performance dell'attore in carne e ossa. Non è certo un caso che il film di pupazzi ottenga i suoi maggiori successi da una parte nel campo del grottesco e della satira e, dall'altra, nei soggetti dotati di un lirismo profondo, in cui il tema dev'essere espresso con un pathos struggente.[32]

Nello stesso 1946 Trnka lascia la direzione del Trick Brothers e apre un suo studio di produzione. In un solo anno, all'interno di una struttura spartana e con l'aiuto di una piccolissima équipe, crea il primo lungometraggio di animazione di pupazzi, *Špaliček* (L'anno ceco, 1947). Diviso in sei episodi e popolato da centinaia di pupazzi, il film illustra gli usi, gli abiti, il lavoro e la vita di un villaggio ceco dalla primavera all'inverno. L'iconografia del film, affascinante per i colori brillanti e il ritmo della narrazione, deriva da un lato dai disegni caricaturali e dall'altro dalla tradizione figurativa tradizionale dei libri illustrati. Il tema del folklore boemo viene ripreso da Trnka nel successivo *Staré pověsti české* (Antiche leggende ceche, 1953), in cui il teatro di marionette si fonde con i temi della narrativa popolare in quello che forse rimane il suo capolavoro.

Nel 1954 Trnka porta sullo schermo un adattamento dell'opera più celebre dello scrittore ceco Jaroslav Hašek *Dobrý voják Švejk* (Le avventure del buon soldato Švejk). Composto nei primi anni Venti, il romanzo racconta la Grande Guerra dal punto di vista di un soldato semplice, Švejk appunto, che con il suo sguardo ingenuo e disincantato insieme, tipico dell'uomo del popolo, mette in ridicolo l'inettitudine e l'ottusa semplicità delle gerarchie militari. Il film – realizzato con la tecnica consueta dell'animazione di pupazzi, con qualche inserto a disegni animati – restituisce bene l'atmosfera satirica del romanzo nel contrasto tra il rubicondo e fiducioso Švejk e i suoi superiori, marionette rigide e sicure di sé, sempre pronte a farsi sedurre da una buona bevuta o da una partita a carte, purché le apparenze siano salve. Da notare in par-

32. Ivi, p. 9.

ticolare l'uso elaborato dei movimenti di macchina e dei carrelli, così come l'alternarsi rapido dei punti di vista nell'ottimo montaggio.

L'esperienza di Trnka come scenografo e costumista teatrale è evidente anche nell'adattamento da Shakespeare del *Sen noci svatojánské* (Sogno di una notte di mezza estate, 1959). Il film, in cui la macchina da presa è per la maggior parte del tempo fissa, lavora più che altro sul dinamismo interno alle scene dettato dai gesti e dai movimenti dei pupazzi, collocati in scenografie di stampo chiaramente teatrale; il quadro è movimentato dall'uso di sovrimpressioni e dello *split screen*. L'ambientazione notturna del racconto porta Trnka a lavorare sul cromatismo del blu, che risulta dominante; e il fascino dell'opera deriva dal sorgere, su questo sfondo che evoca la foresta ma che ricorda anche le acque trasparenti e profonde del mare, di pupazzi che rappresentano il mondo fremente di vita della notte: il brulicare di piante e animali, i batter d'ali, il frinire degli insetti tra le foglie. Il tono tra il magico e il fiabesco della pièce si traduce bene nelle movenze leggere delle marionette, che volano, si trasformano, appaiono e svaniscono come creature fatate. Chiude il film la sequenza finale delle nozze, brillante e animata, in cui il dinamismo dei pupazzi si fonde con le regole della messinscena teatrale in una figuratività stilizzata e suggestiva.

La carriera di Trnka, che a lungo è stato considerato l'autore di cinema d'animazione ceco per eccellenza, si chiude con una serie di corti e mediometraggi che abbandonano sia i soggetti teatrali sia i temi folkloristici e che, anche se meno noti, rappresentano un aspetto, quello teso tra l'ironia e la satira grottesca, affatto secondario nella sua produzione: *Kybernetická babička* (La nonna cibernetica, 1962), divertente fiaba in chiave fantascientifica, *Archanděl Gabriel a paní Husa* (L'arcangelo Gabriele e la signora Oca, 1964), racconto dai toni grotteschi tratto da una novella di Boccaccio e ambientato in una Venezia rinascimentale, e *Ruka* (Mano, 1965), storia simbolica e inquietante incentrata sulla vicenda di un vasaio che viene obbligato da una mano gigantesca, introdottasi in casa sua, a realizzare una scultura secondo le indicazioni che la mano stessa darà. L'opera si rivela essere la mano medesima, con l'indice proteso in avanti; finito il lavoro l'artista, esausto, morirà e sarà seppellito in una cassa, esposta in una (inutilmente) lussuosa camera ardente.

Tra gli allievi di Trnka merita di essere segnalato Břetislav Pojar (1923), disegnatore e animatore di marionette e poi, dagli anni Cinquanta, regista di corti animati tra i quali il bellissimo e malinconico *Lev a písnička* (Il leone e la canzone, 1959). Ambientata in un universo desertico e desolato, l'opera – costruita con la tecnica dell'animazione di pupazzi – racconta la storia di un attore che suona la sua fisarmonica tra le dune assolate, tra le quali spuntano rari fili d'er-

ba, finché non raggiunge le rovine di un'antica città e tra le colonne cadenti di un tempio mette in scena il suo spettacolo, fatto di danze, musica e continui travestimenti davanti a una platea di animali curiosi dai grandi occhi. Ma all'improvviso un leone, feroce e insensibile all'arte, divora l'attore e la sua fisarmonica. Lo strumento, però, continua a risuonare nella pancia dell'animale, mettendo sull'avviso le sue prede e impedendogli di catturarle. Irritato dalla sua impotenza, il leone si allontana nel deserto illuminato dalla luce della luna per poi uccidersi gettandosi, sfinito dalla fame e dalla rabbia, dall'alto di una delle colonne. Qualche tempo dopo, un altro viandante giunge nella città e scopre per caso lo scheletro del leone e la fisarmonica; la raccoglie e inizia a suonarla, radunando attorno a lui i piccoli animali del deserto; un fiore cresce tra le ossa bianche del leone.

Accanto a Trnka, è Karel Zeman (1910-1989) l'altro grande autore della cinematografia d'animazione cecoslovacca. Dapprima autore di filmati pubblicitari, Zeman esordisce con il cortometraggio *Inspirace* (Ispirazione, 1949). Un giovane disegnatore, a corto di idee, osserva la pioggia attraverso il vetro della finestra. Da una goccia d'acqua rimasta su una foglia nasce un mondo sottomarino popolato di pesci e alghe, trasparenti e incantati. Da una ninfea emerge un'esile figura di ballerina che scivola sul ghiaccio, osservata da cigni e pinguini. Un fiore si posa sulla stessa foglia e si trasforma in un piccolo Pierrot; i due s'incontrano, danzano insieme, ma Pierrot rimane chiuso in una prigione di ghiaccio. Infine, la goccia cade dalla foglia e si stempera in una pozzanghera, mentre il disegnatore riprende il suo lavoro. Il fascino del film deriva senz'altro dalla tecnica utilizzata, l'animazione di pupazzi di vetro, che crea un'atmosfera incantata: le figure, esili e leggere, sono illuminate da fasci di luce che attraversano le superfici trasparenti e si rifrangono su di esse creando riflessi cangianti.

Tra gli anni Quaranta e Cinquanta Zeman crea una serie di film di pupazzi dedicati a un personaggio, il signor Prokouk (in ceco Pan Prokouk), che rappresenta il tipico uomo del popolo cecoslovacco; a essa si aggiungono le opere d'avventura e di fantascienza, realizzate con una tecnica che mescola riprese dal vero e disegni animati.

Ne *La diabolica invenzione* (*Vynález zkázy*, 1958), tratto dal romanzo di Jules Verne *Face au drapeau* (Davanti alla bandiera), i temi classici della letteratura ottocentesca di fantascienza (lo scienziato ingenuo e geniale, che desidera scoprire i segreti della materia; il potente malvagio che vuole sfruttarne le scoperte; e poi lo stupore di fronte al progresso scientifico e la fiducia nella bontà di fondo dell'umanità) sono restituiti da Zeman in una mescolanza affasci-

nante di riprese fotografiche e disegni[33]. Splendide sono le tavole che illustrano l'impero marino del signore del male, il conte d'Artigas: i grandi pesci degli abissi, le alghe, le conchiglie, gli antichi galeoni, gli ingranaggi complessi del sottomarino, i costumi da palombaro, i marchingegni necessari per muoversi sott'acqua. L'atmosfera ricorda per molti aspetti quella dei film di Méliès: il passaggio continuo dalla fotografia al disegno e viceversa, l'illustrazione delle avventure incredibili di uomini tesi verso la conquista del cosmo e delle profondità subacquee, la grande fascinazione che deriva dalle immagini avvicinano senz'altro Zeman al grande regista francese, in un gusto del meraviglioso che torna anche nel successivo *Baron Prášil* (Il barone di Münchhausen, 1961).

Il cinema sovietico, polacco e rumeno

Rispetto alle invenzioni e alla vivacità di temi e stili tipiche dell'animazione ceca e iugoslava, la cinematografia sovietica[34] degli anni che seguono la guerra risulta meno originale. Dopo i lavori del pioniere Ladislav Starewitch, una prima produzione consistente di cinema d'animazione si ha negli anni della rivoluzione, quando registi come Dziga Vertov si dedicano al cinema animato in opere di taglio grottesco e satirico (pamphlet o film di denuncia in particolare; tra i tanti è da ricordare *Sovetskie igruški* [Giocattoli sovietici], 1924, cui collabora anche Majakovskij), in un dichiarato intento ideologico che trova nell'animazione il mezzo ideale quanto a immediatezza e capacità di comunicazione.

Con la diffusione dei primi filmati di Disney, a metà degli anni Trenta, l'animazione in Urss riceve un impulso decisivo: l'intento è quello di creare un «Mickey Mouse sovietico». Con la fondazione degli studi Soyuzdetmultfilm, che resteranno per decenni il centro di produzione più importante del settore, l'animazione sovietica si dota di una solidità industriale che ne sosterrà le opere fino agli anni Ottanta. La destinazione privilegiata è quella del pubblico infantile, al quale si offrono riduzioni di favole del repertorio tradizionale, dai fratelli Grimm a Lewis Carroll, di ottima fattura se non di grandissima originalità; al contempo si abbandonano i temi politici e impegnati.

33. Su questo film cfr. F. Liberti, *Zeman, diabolico precursore di (pericolose) illusioni digitali*, in «La valle dell'Eden», n. 16 (2006) (dossier cinema d'animazione, a cura di G. Alonge - A. Bastiancich - C. Magri), pp. 56-63; Liberti sottolinea come le fonti figurative di Zeman siano soprattutto le raffinate edizioni Hetzel dei racconti di Verne, alle cui illustrazioni il regista attinge volentieri.

34. Sull'animazione sovietica cfr. M. Maisetti, *I maestri di Mosca*, Isca, Milano 1988; M. Pintus, *I maghi dell'Est*, Sassu, Sassari 1987.

In questo contesto è da segnalare l'opera di Ivan Ivanov-Vano (1900-1987), autore prima di numerosi cortometraggi e, subito dopo la guerra, del primo lungometraggio sovietico di animazione *Konëk-gorbunok* (Il cavallino gobbo, 1947), e poi di *Dvenadcat' mesjacev* (I dodici mesi, 1956) e *Le avventure di Pinocchio* (*Priključenija Buratino*, 1960). In quest'ultimo lavoro – il cui soggetto presenta qualche variante rispetto al testo classico di Collodi – Ivanov-Vano trae ispirazione da elementi eterogenei: i giocattoli tradizionali, le incisioni su legno, i *lubok* – ovvero l'arte grafica tradizionale russa –, le rocche usate per filare, mettendo così in evidenza le radici popolari del racconto. Degno di nota è anche il buon rilievo dato alla dimensione spettacolare delle marionette di Mangiafuoco, impegnate lungo tutto il film in canzoni e balletti, in un'opera di grande maestria tecnica che, se non ha niente da invidiare al modello disneyano, non ha però neanche niente di particolarmente originale.

L'animazione polacca è segnata invece da un'originalità tecnica più spiccata grazie alla tecnica del collage e del grafismo, che caratterizzano la produzione animata post-bellica del paese. Dopo alcuni anni segnati da tentativi isolati, è a partire dal 1956 che il cinema d'animazione polacco si organizza intorno a una vera e propria scuola centrata sulla collaborazione di due grafici e artisti, Jan Lenica e Walerian Borowczyk, che proseguiranno entrambi, ma per vie separate, la loro attività in Francia. Nei tre film che girano in collaborazione, *Byl sobie raz* (C'era una volta, 1957), *Nagrodzone uczucia* (I sentimenti premiati, 1957), e *Dom* (La casa, 1958), al disegno animato i due registi alternano il collage, le incisioni, la ripresa dal vero e la tecnica della *pixillation*.

In questi autori come in altri (Zenon Wasilewski e Kazimierz Urbanski, per fare solo due nomi) è la composizione dell'inquadratura ad avere il ruolo principale nel film. La grafica, la linea, il colore sono gli elementi su cui si concentra la ricerca formale degli artisti; il montaggio, sempre lineare, assume solo la funzione di collegare tra loro le diverse sequenze. Ne risultano opere dal grande interesse figurativo e dal ritmo piuttosto lento, pacato, che dà allo spettatore il tempo per osservare la perfezione formale di ogni singola immagine.

La cinematografia rumena d'animazione si riassume, almeno fino agli anni Sessanta, nel nome di Ion Popescu-Gopo (1923-1989), caricaturista e disegnatore oltre che regista cinematografico. È lui a dirigere i primi film animati del dopoguerra – come si è visto per gli altri paesi del blocco socialista, anche in Polonia non è possibile parlare di film d'animazione in senso proprio fino al 1945, quando la nazionalizzazione dell'industria cinematografica attiva per la prima volta una produzione regolare –, i corti *Albină şi porumbelul* (L'ape e il colombo) e *Răţoiul neascultătur* (L'anatroccolo disubbidiente), entrambi del

1951. È poi con *Scurtă istorie* (Una storia breve, 1957) e soprattutto con *Șapte arte* (Sette arti, 1958) e il lungometraggio *Homo sapiens* (1960) che Popescu-Gopo s'impone all'attenzione dei festival internazionali. I suoi lavori sono segnati da una grafica semplice ed essenziale, costruita per sottrazione, e fondati sulla concisione del racconto e sul succedersi di gag semplici dall'umorismo sottile.

Testi
Joy Batchelor, Dušan Vukotić, Jiří Trnka

Da Joy Batchelor, Scriptwriting for Animation*, in John Halas,* Visual Scripting*, Focal Press, London-New York 1976*

Animal Farm

Scritto da George Orwell, è un libro sostenuto da un'idea molto forte. È una fiaba con gli animali, ma sono animali che hanno un atteggiamento tanto serio nei confronti della vita quanto ogni mucca, maiale, cane o daino che vivano in una vera fattoria. Non vengono attribuiti loro dei sentimenti per soddisfare le aspettative degli uomini, e neanche vengono umanizzati astutamente come la maggior parte degli animali dei disegni animati. E questo perché il racconto di Orwell è simbolico, come il racconto di Swift in cui Gulliver viaggia nella terra dei Cavalli, e il risultato è una satira politica nutrita di sentimenti profondi. [...] Tradurre questa satira in un film animato significava affrontare il problema di drammatizzare un racconto in cui i protagonisti, gli animali, dovevano essere ritratti con la stessa serietà tipica degli esseri umani. Non potevamo attribuire sentimenti agli animali per avere successo al box office: l'idea sottesa al racconto non lo avrebbe permesso. Una volta scelto il soggetto, dovevamo creare un nuovo tipo di disegno animato: un cartoon serio. Dovevamo elaborare un nuovo stile sia nel suono sia nell'immagine, e disporre i principali eventi secondo una continuità drammaturgica. Per effettuare quest'analisi preparammo una scaletta, in cui mostravamo ogni personaggio nelle sue relazioni con gli altri personaggi e con la trama. Era ovvio che alcuni personaggi, animali e umani, sui quali il romanzo si sofferma a lungo (come Mollie, il pony bianco vanesio e fannullone) sarebbero scivolati sullo sfondo o addirittura eliminati, in modo da poter tenere in primo piano quegli animali ed esseri umani maggiormente coinvolti nello sviluppo dell'azione.

Preparammo una mappa su una lunga striscia di carta divisa in sezioni. La linea della storia (lo sviluppo di azioni e situazioni) era disegnata nella parte alta. Subito

sotto, un diagramma mostrava l'andamento dell'aspettativa drammatica da parte del pubblico via via che l'azione procedeva: saliva fino a un climax, poi scendeva, poi raccoglieva tensione per la fase successiva di innalzamento, e così lungo tutta la durata del film. Questo serviva ad essere certi che non ci sarebbero state troppe stasi durante l'azione, che la tranquilla concentrazione provocata dalla lettura del libro sarebbe stata tradotta nell'andamento della narrazione, e che gli alti e bassi dell'azione sarebbero riusciti a catturare l'attenzione del pubblico per tutti i settantacinque minuti. Subito sotto al diagramma c'erano delle annotazioni che descrivevano la realizzazione visiva e sonora dell'azione – il tono della scena (di attesa, doloroso, aggressivo, gioioso, arrabbiato, in progressione). Ancora sotto, c'erano annotazioni destinate al compositore: in effetti la musica entra molto presto nel processo di animazione, dato che i movimenti disegnati dipendono, in misura più o meno grande, dal ritmo della colonna sonora preparata in precedenza. Nella mappa del film seguiva poi una guida per il tema coloristico dominante (chiaro di luna, oscurità, luce del giorno, colore normale, colore freddo, colore chiaro, oppure, con un'indicazione del tono, in colore più scuro, «più duro», o anche «ottimistico»). In ultimo venivano le indicazioni sull'ora del giorno e sulla stagione dell'anno.

Dopo aver messo a punto la mappa in modo che disegni, sensazioni, colori e tono della storia fossero soddisfacenti in termini drammaturgici, preparammo un copione, sotto forma di un primo trattamento. [...]

Fino a questo punto il lavoro era stato portato avanti da John Halas e da me. Per lo stadio successivo chiamammo un collega, Philip Stapp, per aiutarci a preparare lo storyboard, che consisteva di circa trecentocinquanta disegni e testi di accompagnamento, una sorta di striscia animata della produzione che sarebbe seguita. [...]

Lo storyboard rappresenta il vero inizio del processo produttivo, la costruzione delle inquadrature, l'evoluzione del montaggio. Lo storyboard di *Animal Farm* riempiva i muri di due stanze. Sul pavimento c'erano cestini pieni di disegni scartati. In parallelo alla costruzione dello storyboard preparavamo il découpage. La scrittura e il disegno del film nascevano insieme come il risultato delle infinite discussioni tipiche di questo stadio del lavoro. La trama si distendeva adesso nelle sequenze previste nella mappa iniziale; le azioni e le situazioni diventavano via via più chiare. Sei settimane di lavoro erano riassunte in un film di diciotto sequenze, programmate sia nei disegni dello storyboard sia nel copione scritto. [...]

Il dialogo e la narrazione in un film animato presentano diversi problemi tecnici. Il pubblico non reagisce affatto a una narrazione che sta a metà tra loro e l'esperienza diretta del film. È irritante che qualcosa ti venga spiegato a parole mentre vorresti essere lasciato libero di osservarlo direttamente da solo. D'altra parte, la narrazione, con poche parole di spiegazione, è in grado di coprire alcuni elementi della storia impossibili da drammatizzare efficacemente, o che sconvolgerebbero l'equilibrio drammaturgico del film se presentati direttamente e in ogni detta-

glio. Nella sceneggiatura di *Animal Farm* la narrazione era limitata a qualche frase non intrusiva, e queste frasi non vennero inserite nel film se non alla fine, in modo da poterle aggiungere o cancellare a seconda delle necessità del racconto. Il dialogo, invece, era necessario lungo tutto il film, sia per gli umani sia per gli animali, e dato che l'animazione dipendeva da ogni movimento labiale, il dialogo doveva essere completato prima di dare inizio all'animazione stessa. Il dialogo usato fu quello del romanzo di Orwell, che è diretto, semplice e limitato all'essenziale. I suoni naturali, dal canto loro, vennero usati per accentuare l'effetto di realismo – i suoni usati erano quelli di una vera fattoria, le grida degli animali, lo stridere delle ruote e dei macchinari, quei suoni, in effetti, che potrebbero essere emessi dalle controparti reali degli oggetti disegnati sullo schermo.

[...] Dato che in molte scene del film l'animazione deve riflettere il ritmo della musica, la colonna sonora dev'essere composta prima dell'inizio del processo di animazione. Per mostrare come l'animazione debba corrispondere a ogni fase dell'andamento musicale, a ogni animatore viene fornita una mappa della musica. Questa mappa mette in relazione il film e il suono fotogramma per fotogramma. Il lavoro del compositore, di conseguenza, è di grande responsabilità, soprattutto in un cartoon dalla tematica seria come *Animal Farm*. L'abilità tecnica e l'ingegnosità nel comporre in modo da tradurre la complessità dell'animazione non bastano. *Animal Farm* è un romanzo dalle qualità eccezionali. È una fiaba che racconta di animali che non sono soltanto creature di carta; la loro vita nella fattoria viene descritta da un autore che aveva molta familiarità sia con la vita di fattoria che con la vita degli animali. Nella scrittura di Orwell non c'è solo un sentimento lirico della natura, ma anche un realismo terreno; il comportamento degli animali è scevro da compromessi, ed è tanto selvaggio, crudele e malvagio quanto leale e devoto. Nel libro ci sono satira, tragedia e melodramma. La musica può fare molto per portare lo spettatore a reagire alle emozioni degli animali [...]. Il compositore deve capire tutto questo e deve comporre una musica per gli animali che rifletta, perché noi possiamo comprenderla meglio, la loro lotta e le loro passioni.

Da Dušan Vukotić, Dalla striscia disegnata al film animato*, in John Halas,* Visual Scripting*, Focal Press, London-New York 1976*

Una volta Hitchcock dichiarò che un dettaglio bizzarro o una situazione inusuale potevano colpirlo al punto che era capace di costruire tutto il film su quel dettaglio o, più precisamente, intorno a quel dettaglio. Questo modo di lavorare, che dovrebbe essere indicato come un'eccezione ai consueti metodi creativi che sono alla base delle sceneggiature dei film dal vero, è invece una regola non scritta. Lavorare alla sceneggiatura di un film d'animazione comporta la ricerca e l'in-

venzione di possibilità che nascono dall'impossibile, ma allo stesso tempo non si deve dimenticare che rovesciare le situazioni o proporne di improbabili non è affatto sufficiente. Se si decide di dedicarsi alla scrittura per l'animazione è bene dimenticare il più presto possibile tutte le regole aristoteliche del dramma e tutte le formule dei più sofisticati drammi realistici. [...] L'animazione non è costretta nei confini delle leggi della fisica. Non è sottomessa alla realtà. Non imita la vita, ma la interpreta. Perciò, la prima domanda che mi faccio riguardo a un soggetto è: potrei girarlo con attori in carne e ossa senza cambiare niente di essenziale? Se la risposta è sì, quel soggetto non è adatto a un film animato; in altri termini, è stupido disegnare quello che potrebbe essere girato con degli attori. [...]

Se scelgo un soggetto senza dialogo e senza una voce narrante (la maggior parte dei miei film sono così) userò un testo che descrive solo quello che si vede. In altre parole, azione pura. Mentre lavoro all'idea di base, butto giù una serie di schizzi che suggeriscono l'idea visiva del film che verrà. A volte i disegni vengono eseguiti dopo la stesura del testo, a volte succede l'opposto. L'ordine non è importante, è solo questione di abitudine. Ma è essenziale avere una continua verifica delle varie possibilità mediante sia il testo che i disegni. Succede molto spesso che sceneggiatori alle prime armi non sappiano esprimere una situazione da loro scritta attraverso i disegni, dato che il disegno non si comporta come un attore in carne e ossa e la sua scala espressiva è completamente diversa. «Gocce di sudore gli imperlavano la fronte...». Una scena del genere è molto facile da girare, con un attore e con l'aiuto della glicerina, ma la stessa scena disegnata è ridicola, per quanto perfettamente possa essere animata. La fisiologia non ha posto nell'universo dell'animazione. La morte di un disegno non è causata da una perdita di sangue, ma dalla gomma da cancellare. Nel film animato una situazione astratta enfatizza la forza dell'espressione, mentre il realismo la indebolisce. La ragion d'essere del medium animazione è la sua autonomia e la sua specifica espressività, e non l'imitazione degli altri media. [...] L'animazione in tutte le sue forme è l'arte del movimento e dell'azione. L'animazione non è sottomessa a nessuna delle leggi fisiche, e neanche alla nostra consueta percezione dello spazio, del tempo e della durata. L'animazione ha come confini solo la mente e l'immaginazione di ogni singolo individuo. L'animazione è una protesta contro la staticità.

Uno dei problemi più grossi per tutti gli sceneggiatori è quello di come rafforzare il tema principale al momento giusto e come creare effetti di intensità capaci di catturare l'attenzione e l'interesse degli spettatori durante la proiezione. [...] Le scene che lavorano sul coinvolgimento emotivo dello spettatore, sentimentali e strappalacrime, possono portare al fallimento di un copione, perché mentre guarda il film lo spettatore non riesce a identificarsi con l'oggetto. Al contrario, chi va a vedere un film animato si aspetta di vedere qualcosa che non appartiene a questo mondo, si aspetta di entrare nel mondo della finzione e dell'immaginazione.

[...] Uno sceneggiatore deve poi avere il senso del ritmo particolare che si usa nel film animato, il cosiddetto «timing». La caratteristica di fondo del timing è la riduzione della durata, cosa cui lo sceneggiatore, nello scrivere, deve fare attenzione. Questo non significa che egli debba interferire col timing dell'animazione, ma deve suggerire una relazione biunivoca tra la durata delle sequenze e la durata dell'intero film. Oggi, l'animazione riduce il tempo al minimo. Non si tratta solo di accorciare il film, ma di trovare il massimo dell'espressività in una nuova dimensione della durata. [...] Come si fa ad abbreviare il movimento, fino a che punto e in che forma, per dargli vita in questo senso nuovo? Questo, ovvero il valore della durata, è il problema che ogni animatore deve riuscire a risolvere a suo modo. Oggi c'è meno bisogno degli intercalatori, ovvero quegli artisti che inseriscono i disegni tra le fasi estreme di un movimento. Ecco la differenza di fondo tra il film animato tradizionale e quello moderno. Ogni fase è creata allo stesso modo, non esistono più fasi intermedie ed estreme. L'animatore è per certi aspetti simile a un direttore d'orchestra: le fasi sono come le note, egli sa che cosa rappresenta ognuna di esse ma è libero di animarle in molti modi differenti. [...] Nonostante questo l'animazione ridotta è spesso applicata senza creatività o arte, ma solo per ragioni economiche. [...] Al primo posto deve rimanere l'idea: dobbiamo decidere che cosa vogliamo esprimere e perché esattamente scegliamo l'animazione per farlo – che poi la si applichi a disegni animati, oggetti o linee pulsanti prodotte da un computer.

Da J. Broz, Jiří Trnka*, in «Film a doba», n. 5 (1956), poi in «Fantasmagorie», n.s., n. 5 (1981)*

Che cosa le ha dato l'idea, dopo i suoi primi successi nel disegno animato, di dedicarsi esclusivamente al campo, ancora così poco noto e apprezzato all'estero, dell'animazione di pupazzi?

Devo confessarle che l'animazione di pupazzi mi ha interessato, fin dall'inizio, molto di più dei disegni animati, probabilmente perché mi ero già occupato di marionette, all'epoca in cui a Praga ero direttore di un teatro di marionette per bambini. Per molto tempo sono rimasto completamente estraneo al cinema. Solo nel 1945 ho iniziato a interessarmene: quando il cinema cecoslovacco era stato centralizzato e nazionalizzato, sono stato invitato a lavorare nello studio dei disegni animati fondato nel quadro del Film di Stato cecoslovacco. Dopo questa prima presa di contatto con le case di produzione cinematografiche, durante la quale rimasi molto colpito dalle incredibili possibilità nell'uso di trucchi nei disegni animati, il mio vecchio amore per le marionette non tardò a prendere il sopravvento, e fui preso dal desiderio di animare sullo schermo dove «tutto è possibile» le marionette che si muovono nello spazio, a differenza degli eroi dei disegni animati. [...]

Fin dall'inizio ho avuto una mia idea precisa dello stile delle marionette: ognuna di esse aveva una sua espressione individuale e immutabile, a differenza di quei pupazzi che, grazie a svariati dispositivi tecnici, sono in grado di mutare espressione e di raggiungere così un realismo più vivido. Nonostante questo, la pratica dimostra che quell'espressione non diviene più realistica, ma piuttosto naturalistica. Dal momento in cui ho scoperto il mio modo di procedere nel lavoro sistematico con le marionette, sono rimasto fedele a questo stile, per varie ragioni. In primo luogo, ero fermamente convinto che il film di marionette conservi meglio l'impronta dell'autore e permetta di dare ai pupazzi una fisionomia molto più studiata e accurata. Questo risponde all'idea che mi faccio del film lirico, ovvero il fine che perseguo fin dall'inizio della mia carriera cinematografica. Voglio attirare la sua attenzione sul fatto che, nei disegni animati, le tecniche differenti dei numerosi disegnatori che partecipano alla lavorazione finiscono per cancellare l'individualità del disegno originale. Inoltre, le figure disegnate sono condannate, data la loro stessa natura, a essere sempre in movimento; non le si può fermare, non le si può far riflettere. Con l'esperienza che ho acquisito con il film di pupazzi, non vorrei, a nessun prezzo, tornare al disegno animato, perché mi sentirei frustrato nei miei progetti creativi.

Quali sono i soggetti e i generi che possono trovare nel film di pupazzi la loro espressione più completa e, diciamo, unica?

Innanzitutto c'è un'osservazione da fare, dato che non voglio dare credito a una certa opinione fin troppo diffusa: il film di pupazzi è in grado di esprimere tutti i soggetti e si presta a tutti i generi; dipende dall'autore, dalla sua immaginazione e dalla sua conoscenza delle sottigliezze di quell'arte, restituire questo o quel genere o soggetto attraverso il film di marionette. Dopo otto anni di lavoro nel campo dell'animazione di pupazzi, posso affermare che le possibilità del film di marionette sono illimitate. [...] Si può dire che le marionette dimostrano maggiormente la loro forza là dove il realismo dell'immagine cinematografica oppone ostacoli insormontabili alla performance dell'attore in carne e ossa. Non è certo un caso che il film di pupazzi ottenga i suoi maggiori successi da una parte nel campo del grottesco e della satira e, dall'altra, nei soggetti dotati di un lirismo profondo, in cui il tema dev'essere espresso con un pathos struggente. [...] Come ho già detto, il film di marionette dispone di possibilità illimitate; potrebbe affrontare qualunque genere corrente nei lungometraggi [dal vero]. Ma a cosa servirebbe? Otterremmo solo un'imitazione, una copia. Il film di pupazzi diviene inimitabile e personale solo quando va al di là delle frontiere imposte al film dal vero dalle sue caratteristiche, ovvero là dove la stilizzazione della scena, la recitazione enfatica degli attori in carne e ossa, il lirismo del soggetto possono facilmente provocare un'impressione di falso, di ridicolo, perfino di penoso.

Dagli anni Sessanta a oggi

L'Italia

L'animazione pubblicitaria: Carosello

Il 3 febbraio 1957 va in onda, sull'allora unico canale Rai, la prima puntata di *Carosello*, trasmissione che segna una tappa fondamentale per l'animazione italiana. Le maggiori risorse economiche garantite dalla pubblicità televisiva e la possibilità di raggiungere un vasto pubblico fanno sì che Milano, dove si concentra la gran parte delle agenzie di pubblicità, divenga il polo fondamentale attorno al quale si radunano i maggiori talenti italiani nel campo dell'animazione[1].

Oltre alla Gamma Film dei fratelli Gino e Roberto Gavioli, senz'altro la realtà più importante del settore (nel suo periodo di maggiore sviluppo, alla metà degli anni Sessanta, vi lavorano circa 120 persone)[2], sono operative nello stesso periodo la Opec dei Pagot e la Bozzetto Film di Bruno Bozzetto (nata

1. Sul cinema d'animazione a Milano cfr. C. Ghirardato - E. Mosconi, *Il cinema d'animazione*, in R. De Berti (a cura di), *Un secolo di cinema a Milano*, Il Castoro, Milano 1996, pp. 274-294.

2. Nata nel 1953, la casa diviene presto il maggior produttore in assoluto di animazioni per *Carosello*: tra i personaggi più celebri la Vispa Teresa, Tacabanda, Caio Gregorio, Capitan Trinchetto. Per quanto riguarda i corti non pubblicitari prodotti dai Gavioli è da segnalare *La lunga calza verde* (R. e G. Gavioli, P. Pifferario, 1961), mediometraggio realizzato per il centenario dell'unità d'Italia e tratto da *Buongiorno Italia* di Cesare Zavattini. Il film, che illustra i principali momenti del Risorgimento, gioca su due livelli stilistici: gli eventi strettamente storici sono illustrati da disegni più tradizionali, legati alla figuratività ottocentesca; quando il tono del copione cede alla (talora pungente) satira di costume, i tratti si fanno più decisi e caricaturali. Cfr. M. Zane, *Scatola a sorpresa. La Gamma Film di Roberto Gavioli e la comunicazione audiovisiva in Italia da Carosello a oggi,* Jaca Book, Milano 1998; *Ricordate Carosello? La Gamma film dei fratelli Gavioli nella pubblicità degli anni Sessanta e Settanta*, Curcu & Genovese, Trento 1997.

nel 1961), oltre alla Cartoons Film, alla Paul Film e allo Studio Orti. Tutti questi studi affiancano alla produzione pubblicitaria anche quella di corto e mediometraggi che circolano nei festival e nelle rassegne specializzate. Il fermento riguardante l'universo del disegno animato fa sì che, dopo il «restringimento» dal grande al piccolo schermo, l'animazione italiana torni finalmente, di lì a qualche anno, a progettare e realizzare un lungometraggio, ovvero *West and Soda* di Bozzetto (1965).

Dunque è nell'ambito della celebre trasmissione Rai, trasmessa durante il ventennio 1957-77 in prima serata e segno, per generazioni di piccoli spettatori, dell'ora in cui la giornata volgeva al termine e si era costretti ad abbandonare il mondo degli adulti per andare a dormire, che si concentra la maggior parte dell'attività degli animatori italiani[3]. Lanciato, come si diceva, il 3 febbraio 1957, *Carosello* resta per molti anni – fino, cioè, all'avvento delle reti private – uno dei pochi canali attraverso i quali la pubblicità arriva sul piccolo schermo. La struttura del programma è strettamente legata alla funzione pedagogico-didascalica tipica della televisione di quegli anni, costruita su quella che Fausto Colombo chiama, con felice metafora, «strategia del grillo»[4]: ovvero una televisione intesa come scuola parallela, medium il cui compito principale è quello di educare gli spettatori attraverso trasmissioni dirette a diffondere il sapere «alto» fino a quel momento tipico di un'élite più colta (si pensi al celebre programma di alfabetizzazione condotto dal maestro Manzi, *Non è mai troppo tardi*, o alle serie dedicate alle grandi pièce teatrali o musicali).

Così anche all'interno di una trasmissione come *Carosello*, il cui scopo è pubblicizzare determinati prodotti, la programmazione Rai dei primi anni Cinquanta chiede di rispettare limiti rigorosi, in modo da distinguere nettamente il momento dell'intrattenimento da quello più schiettamente commerciale: la pubblicità, affermava la convenzione stipulata nel 1952 tra Rai e Ministero delle poste, doveva rimanere «nelle forme più convenienti per non recare pregiu-

3. Su *Carosello* cfr. P. Ambrosino - D. Cimorelli - M. Giusti, *Carosello. Non è vero che tutto fa brodo*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 1996; P. Aroldi, *Carosello*, in A. Abruzzese - F. Colombo (a cura di), *Dizionario della pubblicità*, Zanichelli, Bologna 1994, pp. 64-65; P. Dorfles, *Carosello*, Il Mulino, Bologna 1998; L. Ballio - A. Zanacchi, *Carosello Story*, Eri, Torino 1987; M. Giusti, *Il grande libro di Carosello*, Sperling & Kupfer, Milano 1995.

4. «Lo sguardo morale dell'intellettualità si posò inizialmente dall'alto in basso sui media, come quello del grillo sul povero burattino. Anche la televisione degli anni Cinquanta fu un medium costruito all'interno di un progetto di controllo della modernizzazione [...]. Medium povero e popolare, la tv poteva e doveva essere strumento pedagogico, sviluppando in forme adeguate l'autentica cultura» (F. Colombo, *La cultura sottile*, Bompiani, Milano 1998, p. 17).

dizio alla bontà dei programmi»[5]. Ogni filmato viene allora diviso in due parti distinte: la prima, più lunga, che presenta personaggi e storie in maniera autonoma, ovvero senza alcun riferimento pubblicitario (il «pezzo»), seguita da un «codino» più breve in cui appare effettivamente il prodotto da reclamizzare con il suo slogan. Le pubblicità di *Carosello* si basano sull'adozione di molti generi differenti, dalla commedia al musical allo *sketch* di varietà, ma buona parte delle réclame ospitate nella trasmissione si affidano per l'appunto, oltre che ad attori e divi della radio, del teatro e della neonata televisione, all'immediatezza e alla capacità comunicativa dei personaggi animati: nascono in questi anni il pulcino nero Calimero dei fratelli Pagot, la famiglia di Babbut, Mammut e Figliut della Gamma Film e il pellerossa Unca Dunca di Bruno Bozzetto, per citare solo alcuni dei più famosi.

La struttura «a convoglio» (pezzo più codino, indipendenti tra loro, per una durata totale di circa due minuti e trenta secondi) degli spot di *Carosello* influenza per molti aspetti il lavoro degli animatori. Innanzitutto, l'indipendenza della prima e più corposa parte di ogni filmato – detestata dai pubblicitari perché, pur non potendo contenere nessun riferimento al prodotto, assorbe una buona parte dei costi – diviene per gli autori uno spazio di libertà espressiva pressoché totale in cui sperimentare soluzioni linguistiche e stilistiche. Inoltre, le dimensioni del piccolo schermo e il bianco e nero della trasmissione portano i disegnatori a stilizzare sempre più le loro creazioni, in modo da renderle facilmente distinguibili senza cimentarsi in lavorazioni più complesse la cui cura dei dettagli sarebbe andata persa.

Il divieto di proiettare un «pezzo» per più di una volta fa sì che gli animatori si concentrino su figure ricorrenti, in modo da semplificare e velocizzare la lavorazione; in questo modo i messaggi si serializzano, poiché ogni volta viene presentata una nuova avventura di uno stesso personaggio. Così il pulcino Calimero o Susanna tutta panna divengono sempre più familiari al pubblico e lo legano a sé con l'attesa della nuova puntata delle loro avventure.

Come si diceva, solo nell'ultima parte del «convoglio» le storie si legano allo slogan pubblicitario, di solito attraverso frasi ricorrenti – come «Anch'io ho commesso un errore: non ho mai usato brillantina Linetti», pronunciata dall'i-

5. Cfr. L. Ballio - A. Zanacchi, *Carosello Story*, cit., p. 9. Altre norme, di carattere etico, condizionavano la presenza di storie poliziesche al fatto che «il reato non sia riprodotto con eccessivi particolari tecnici o raccapriccianti e che ne derivi una pronta condanna»; qualsiasi vicenda sentimentale doveva contemplare il fatto che «deve in ogni caso essere posto in rilievo che le relazioni adulterine costituiscono grave colpa» e persino i baci devono essere raffigurati «con discrezione e senza indurre a morbose esaltazioni» (ivi, p. 102).

spettore Rock, oppure «Con quella bocca può dire ciò che vuole», dalla réclame del dentifricio Chlorodont – poi rimaste a lungo nella memoria collettiva e nel vocabolario degli italiani. In questo senso *Carosello*, con i suoi personaggi e i modi di dire ricorrenti, rappresenta anche il tramite visivo attraverso il quale l'Italia del nascente boom economico approda alla modernizzazione; iniziano ad apparire in esso le tracce del consumismo, dei nuovi valori legati alla disponibilità di oggetti in vendita, dei marchi, degli slogan. La trasmissione serale è per questo uno specchio privilegiato non solo per conoscere le forme del cinema d'animazione nostrano, ma per comprendere i modi (televisivi) della via italiana alla modernità negli anni del boom economico; una via tesa tra il carnevale dei consumi, illustrato da *Carosello* in modi allegri e colloquiali, e la corsa sfrenata e inconsapevole verso un mondo nuovo non sempre migliore di quello contadino e preindustriale che si andava abbandonando con spensierata – e forse colpevolmente ignara – leggerezza[6].

Bruno Bozzetto, allegro non troppo

Bruno Bozzetto (1938), senz'altro l'esponente più celebre della storia dell'animazione italiana, incarna per molti aspetti la figura dell'artigiano dell'industria culturale tipica del disegno animato nazionale[7]. In effetti l'artista milanese rimane, prima di ogni altra cosa, legato a una formazione personale e appassionata, impregnata di un'idea forte di autorialità e di controllo totale della propria opera tipica dell'artigiano in grado di dominare ogni aspetto del proprio lavoro. Più che un disegnatore o un animatore, Bozzetto si sente ed è un regista, ovvero colui che controlla e muove tutti i pezzi sulla scacchiera del film.

Con questa dimensione autoriale convive una formazione da autodidatta – la mancanza di studi specifici, l'ammirazione per John Halas, Dušan Vukotić

6. Si ricordi in proposito la ferma condanna del consumismo e della televisione espressa, in quegli stessi anni, da Pier Paolo Pasolini, che considera il piccolo schermo «di una stupidità delittuosa», vedendolo come tramite di pseudo-valori capitalistici indotti i quali, lontani dal rappresentare un progresso positivo, sono al contrario «un fatto corruttore, di selvaggia distruzione di valori, di deterioramento antropologico, ecologico, civile» (P.P. Pasolini, *Lettere luterane*, Einaudi, Torino 1976, p. 119).

7. Cfr. F. Colombo - M. Stefanelli, *Bruno Bozzetto e l'industria culturale italiana negli anni Sessanta-Settanta*, in G. Bendazzi - R. De Berti (a cura di), *La fabbrica dell'animazione. Bruno Bozzetto nell'industria culturale italiana*, Il Castoro, Milano 2003, pp. 19-30. Sul regista meneghino si vedano anche G. Bendazzi, *Bruno Bozzetto: animazione primo amore*, Isca, Milano 1972; A.V. Boscarino, *L'estetica di Bruno Bozzetto. Teoria e prassi tra movimento e spettacolo*, Bulzoni, Roma 2002; A. Camon [ma R. Tirapelle] (a cura di), *Il cinema di Bruno Bozzetto*, Cierre, Verona 1990; R. Candia, *Sul filo della matita. Il cinema di Bruno Bozzetto*, Cinit, Venezia 1992.

e Norman McLaren che sfocia in una pratica amatoriale, l'abilità manuale nel confezionare gli strumenti del mestiere[8] – che si traduce in un'organizzazione del lavoro vicina a quella della bottega: la presenza di numerosi collaboratori – da Guido Manuli a Giancarlo Cereda, da Giuseppe Laganà a Maurizio Nichetti, per citarne solo alcuni – crea una *factory* in cui la collaborazione è strettissima e il collante è, soprattutto, la passione per il proprio lavoro. Infine, l'attitudine artigianale del regista sta anche nella possibilità – e nella capacità – di muoversi in più direzioni, affrontando ora il lungometraggio, ora il corto pubblicitario, il fumetto, la divulgazione scientifica, la serie televisiva, e padroneggiando metodi diversi: l'animazione tradizionale, la ripresa dal vero, la tecnica mista e i nuovi mezzi della *computer animation*.

Bozzetto inizia dunque giovanissimo la carriera di animatore nella Milano degli anni Cinquanta: il suo primo cortometraggio, *Ta pum! La storia delle armi* (1958), viene presentato a Cannes e riscuote un buon successo di critica. Dopo un altro corto, *La storia delle invenzioni* (1959), il regista milanese crea nel 1960 uno dei suoi personaggi più famosi nel film *Un Oscar per il signor Rossi*[9]. Il buffo ometto di mezza età, dal grosso naso e dalla pronunciata pinguedine, vive, dalla nascita a oggi, diverse stagioni attraverso media differenti; nato nel film appena citato, diviene poi protagonista di sei cortometraggi (realizzati dal 1963 al 1974), di una rielaborazione grafica (*Il signor Rossi e le donne*, Sperling & Kupfer, Milano 1970), di quattro serial per la tv (trasmessi dal 1975 al 1978), di una serie di spot televisivi trasmessi negli anni Novanta, fino alle vignette satiriche pubblicate in questi ultimi anni sul «Corriere della sera».

Le vicende del personaggio nato dalla penna di Bozzetto, pur nelle variazioni apportate dalla collaborazione ai disegni e alle sceneggiature da Maurizio Nichetti e Guido Manuli (che lavorano alla serie tv degli anni Settanta), possiedono caratteristiche che restano costanti. Il loro protagonista è un uomo comune, mite e pacato fino al conformismo, ma anche iroso e aggressivo di fronte agli imprevisti del quotidiano o alle provocazioni degli arroganti. Accompagnato dal cane Gastone, affronta le situazioni più comuni (una vacanza al mare o in campeggio, una gita a sciare o in automobile) con un atteggiamento remissi-

8. Bozzetto stesso ricorda di aver fatto i suoi primi esperimenti a passo uno con mezzi del tutto artigianali: «*Ta pum* l'ho realizzato montando una cinepresa da 16mm su un'asse da stiro inclinabile. Un marchingegno incredibile, con chilometri di scotch: la macchina era fissa, quel che saliva e scendeva erano i disegni e le lampade» (cit. in A. Camon [a cura di], *Il cinema di Bruno Bozzetto*, cit., p. 12).

9. Cfr. R. Candia, *L'italiano senza qualità: il signor Rossi*, in G. Bendazzi - R. De Berti (a cura di), *La fabbrica dell'animazione*, cit., pp. 108-116.

vo e sprovveduto che lo fa somigliare da una parte ai personaggi di Jacques Tati, con il loro rapporto di ostilità surreale con il mondo che li circonda, e dall'altra al Marcovaldo calviniano, poeta sereno e incosciente. Il suo essere l'uomo della porta accanto, di pochi vizi ma di virtù mediocri, lo rende per molti aspetti una delle rappresentazioni più taglienti ed efficaci dell'italiano medio, accanto alle migliori caratterizzazioni della commedia all'italiana che in quegli anni popolavano il grande schermo dei film «dal vero».

Accanto al signor Rossi la matita di Bruno Bozzetto crea altre figure notevoli all'interno della produzione pubblicitaria. Tra il 1960 e il 1963 fanno la loro apparizione, nel contesto di *Carosello*, il personaggio di Kuko, «uno strano essere con un grosso e basso cappello in testa, un naso rotondo e voluminoso, due baffi enormi, il sigaro in bocca, un ridicolo farfallino che gli penzola sulla vita e una lunga e misteriosa coda che gli fuoriesce dal corpo goffo e arrotondato»[10], il terzetto di Pildo, Poldo e Baffoblù – i primi due giocosi castori alla ricerca di tranquillità, continuamente braccati dal dispettoso cane Baffoblù – e l'indiano pellerossa Unca Dunca, «dalla grossa testa oblunga, con una sola penna sul capo, un naso prominente, due occhi sgranati, due grossi denti sporgenti e un corpo esile e minuto; ha l'aria un poco trasognata e non molto intelligente, ma è a suo modo astuto»[11].

Nonostante i limiti formali e tematici dettati dalla breve durata e dall'intento pubblicitario dei filmati, Bozzetto riesce, in particolare nella serie dedicata a Unca Dunca – trasmessa dal 1961 al 1967 – a delineare con precisione e in modo incisivo la dimensione sia grafica sia psicologica dei personaggi. Lo stile è necessariamente elementare; i movimenti di macchina sono semplici e scarni; il montaggio è lineare; la colonna sonora è strettamente funzionale all'azione. Sono tutti elementi che giocano a favore della centralità del protagonista, attorno al quale ruota la rappresentazione, e che ne valorizzano al massimo le potenzialità spettacolari.

Nel 1965 Bozzetto crea il suo primo lungometraggio animato, *West and Soda*. La *factory* in cui il progetto nasce è quella della Bruno Bozzetto Film, fondata dal regista nel 1960; alla pellicola collaborano lo sceneggiatore Attilio Giovannini (che già aveva scritto *I fratelli Dinamite*) e gli animatori Guido Ma-

10. G. Rondolino, *Bruno Bozzetto: pubblicitario*, Sipra, Torino 1969, ora in A. Camon (a cura di), *Il cinema di Bruno Bozzetto*, cit., pp. 29-47. Sull'attività pubblicitaria di Bozzetto cfr. anche M. Scaglioni, *La pubblicità: da Carosello allo spot*, in G. Bendazzi - R. De Berti (a cura di), *La fabbrica dell'animazione*, cit., pp. 40-49.

11. G. Rondolino, *Bruno Bozzetto: pubblicitario*, cit., p. 37.

nuli, Giuseppe Laganà, Giancarlo Cereda. Il film si lascia inquadrare facilmente come una parodia del genere western, di cui possiede tutti i *topoi*. I riferimenti cinematografici su cui è incentrato sono molti. In primo luogo c'è naturalmente il western classico, alla *Ombre rosse* (*Stagecoach*, J. Ford, 1939), con i suoi paesaggi (il deserto di rocce, punteggiato qua e là dai ranch, il villaggio lungo la strada, con il saloon, i cavalli legati al palo e la strada polverosa), la gamma di personaggi standard (la fanciulla bella e indipendente, il cui nome, Clementina, rimanda alla canzone folk *My Darling Clementine*, l'affascinante ma malvagia cantante del saloon, il pianista pavido, il potente senza scrupoli circondato da sgherri arroganti e così via), le situazioni classiche (gli indiani che inseguono la diligenza, l'amore contrastato tra i protagonisti, l'avidità, la vendetta), lo svolgimento narrativo lineare, fondato sulla contrapposizione tra «buoni» e «cattivi» e su una successione di sfide che sfociano nel risolutivo duello finale.

Ma, soprattutto, il film di Bozzetto prende in gran parte ispirazione dalla trilogia di Sergio Leone che esce in questi anni, *Per un pugno di dollari* (1964), *Per qualche dollaro in più* (1965) e *Il buono, il brutto e il cattivo* (1966). Da Leone il regista milanese trae moltissimi elementi, primo fra tutti l'uso stesso della parodia del genere, anche se, come è stato notato giustamente, in Leone alla fine è l'epica a prevalere sul farsesco[12]; e in effetti i suoi film, per quanto si pongano esplicitamente come rivisitazioni ironiche del modello del western, non di meno risultano avvincenti e tesi quanto i classici del genere. In questo senso, rispetto a Leone, Bozzetto accentua i toni della rilettura comica del western, soprattutto grazie alle gag e al frequente scivolare dei personaggi verso la dimensione del caricaturale.

Sono di derivazione leoniana, poi, molti stilemi stilistici utilizzati da Bozzetto, che li accoglie e volge in parodia attraverso rovesciamenti di senso, nonsense e gag surreali che all'improvviso fanno deragliare la storia verso i territori dell'assurdo. Esemplare di questo modo di procedere è la sequenza finale, che vede il duello decisivo tra Johnny e i due «bravi» Ursus e lo Smilzo. La scena è ripresa nel modo più classico: gli antagonisti si avviano allo scontro percorrendo a passi lenti la via principale del paese, osservati dagli abitanti impauriti seminascosti dietro le imposte; una serie di piani americani e piani medi contrappone gli sfidanti, ospitando poche, secche battute di dialogo che ser-

12. Cfr. R. Menarini, *Eroi ridicoli ai confini del mito. West and Soda e Vip, mio fratello superuomo tra generi e parodia*, in G. Bendazzi - R. De Berti (a cura di), *La fabbrica dell'animazione*, cit., pp. 31-39.

vono ad accrescere la tensione. La macchina da presa si alza a riprendere la scena dall'alto, in campo lunghissimo; quindi si avvicina fino al campo medio, all'altezza degli speroni di Johnny; poi, ancora, l'inquadratura sale in un primissimo piano delle mani del protagonista che si avvicinano impercettibilmente alla pistola. Una perfetta messa in scena per un classico finale da western se non fosse per il fatto che, sul più bello, quando le mani dei pistoleri si sono ormai posate sulle armi e la tensione è al massimo, Johnny si abbandona prima a una serie di passi di danza, quindi a un'esecuzione – stonata – al violino, acclamato da una folla esultante che lo saluta come si farebbe con un divo del rock, mentre due cavalli commentano: «I soliti duelli da deficienti». È evidente come l'innesto di una situazione del tutto incongruente – l'esibizione musicale nel bel mezzo del duello finale – nonché la battuta di commento, per di più affidata a degli animali, trasformino la situazione canonica del genere in una parodia di se stessa attraverso il ricorso all'assurdo e al nonsense. E la dimensione surreale del film è sottolineata anche dalle scelte grafiche, come sempre giocate su pochi tratti semplici e sulla stilizzazione dei personaggi e degli ambienti, fino a sconfinare nella rappresentazione astratta, come accade nella sequenza del temporale, tutta basata sui mutamenti di luce, prima livida, poi rossastra, che trasformano il paesaggio in una composizione geometrica di solidi.

Nel 1968, tre anni dopo *West and Soda*, Bozzetto torna al lungometraggio con *Vip, mio fratello superuomo*. Alla sceneggiatura collaborano Attilio Giovannini e Guido Manuli; all'animazione lo stesso Manuli e Giuseppe Laganà. Come accadeva nel film precedente, anche *Vip* si muove in un universo di citazioni cinematografiche rilette in senso parodistico. È evidente in primo luogo il riferimento al fumetto e alle trasposizioni filmiche di Superman, rivisitato in chiave comica nella figura di Supervip, grande e grosso, coraggioso ma ingenuo e pronto a crollare di fronte alle graziose fattezze della giovane Lisa. Ma il riferimento principale va ai film di 007 e in particolar modo a *Agente 007 – Licenza di uccidere* (*Dr. No*, T. Young, 1962). La caratterizzazione della malvagia Happy Betty, crudele e spietata, rimanda direttamente alla mancanza assoluta di umanità e alla lucida follia del Dottor No, mentre i diabolici piani della donna per la conquista e la sottomissione dell'umanità sono l'equivalente dell'organizzazione criminale Spectre contro cui combatte l'agente segreto James Bond. D'altra parte – e qui subentra l'abbassamento comico – non potrebbe essere più stridente il contrasto tra il fascino e la prestanza fisica di James Bond/Sean Connery e la figura sgraziata di Minivip, che ricorda inequivocabilmente Woody Allen, con i suoi occhiali spessi dalla montatura scura, la corporatura gracile e la naturale inattitudine a gesti di forza bruta e virile.

Sulla trama parodistica s'innesta poi la satira più graffiante – e lungimirante – che Bozzetto dirige contro il potere di manipolazione delle menti da parte della pubblicità. È un tema che il regista aveva già affrontato in un corto di poco precedente, *Una vita in scatola* (1967), in cui – con una grafica semplicissima che riduce edifici e cose a figure geometriche con pochissime caratterizzazioni, tutte giocate sui cromatismi del grigio – si descrive la vita di una persona qualsiasi come il succedersi di gesti sempre uguali provocati (e qui sta il parallelismo con *Vip, mio fratello superuomo*) da condizionamenti sociali per cui ogni uomo si sente costretto a compiere certe azioni in un determinato modo, pena l'esclusione dalla società. Il lavoro, il matrimonio, il tempo libero non sono scelti dall'individuo, suggerisce Bozzetto, ma nascono da imposizioni esterne che rimangono in gran parte inconsapevoli, inducendo l'essere umano ad agire secondo modelli eterodiretti volti alla conservazione della società capitalistica, votata al mero profitto. In questo senso va la rappresentazione dello stabilimento di Happy Betty e dei metodi di lavoro disumani che vi si applicano; la meccanizzazione di ogni gesto, che deve essere compiuto nel minor tempo possibile, e il disprezzo assoluto per la dignità dei lavoratori (definiti ironicamente «collaboratori») rammentano anche l'ironia graffiante del Chaplin di *Tempi moderni* (*Modern Times*, 1936).

Nel 1976 Bozzetto gira quello che per adesso rimane il suo ultimo lungometraggio di animazione, *Allegro non troppo*. Il film è composto da una cornice di immagini «dal vero» e da una serie di episodi animati, ognuno legato a un celebre brano musicale. Evidente e dichiarato fin dall'inizio, anche se in forma ironica («Pisney l'ha fatto, questo?», si chiede il presentatore storpiando volutamente il nome del regista americano) il debito col disneyano *Fantasia* (1940). In entrambe le opere l'animazione si propone di illustrare una melodia celebre con personaggi e disegni originali, ma, al contrario di quanto accadeva nei due lungometraggi precedenti del regista milanese, in *Allegro non troppo* manca del tutto la dimensione parodistica. In altri termini, a Bozzetto non interessa rifare *Fantasia*, o rileggerlo ironicamente: sebbene partano da uno stesso presupposto, le due pellicole finiscono per muoversi su piani autonomi.

Il film di Disney nasce sull'onda delle *Silly Symphonies* ed esce (o tenta di uscire) dall'animazione narrativa, legata «all'antropomorfizzazione degli animali e alla zoomorfizzazione dei sentimenti»[13], per dedicarsi piuttosto a un lavoro in cui siano il puro movimento e il ritmo, e non la trama, a portare avanti la narrazione. È sicuramente questo il punto di partenza comune, ed è questo il de-

13. La felice definizione è di Renato Candia in *Sul filo della matita*, cit., p. 164.

bito che Bozzetto dichiara all'inizio del film, per poi lavorare sostanzialmente in autonomia rispetto al modello disneyano.

In realtà il regista aveva già affrontato un progetto simile nel corto *Opera* (1973), firmato anche da Guido Manuli: qui erano celebri arie liriche a essere illustrate con un'irriverenza resa scoppiettante da continue invenzioni visive (la gobba di Rigoletto che scoppia, il balcone di Giulietta che crolla, la freccia di Guglielmo Tell che sbaglia miseramente bersaglio eccetera). *Opera* è quindi una rilettura comica di temi e personaggi già contenuti nella struttura narrativa della composizione musicale. In *Allegro non troppo* l'utilizzo di brani sinfonici (quindi privi di un'esplicita dimensione narrativa) limita di molto questa possibilità, che rimane viva solo per accenni, come accade per il protagonista dell'opera di Debussy *Prélude à l'après-midi d'un faune* che è effettivamente un fauno, così come Mickey Mouse era un apprendista stregone nella traduzione del brano omonimo in *Fantasia*. Per il resto, il regista non vuole visualizzare i brani traducendone in qualche modo il contenuto in immagini, quanto trarne ispirazione per giocare sul ritmo da essi suggerito e inventare storie e personaggi inediti. Come sottolinea Bendazzi, «Bozzetto non avanza pretese inutilmente ambiziose, e sviluppa la tematica che gli è propria, servendosi della musica come accompagnamento, come "spalla" di lusso»[14].

Gli episodi sono estremamente diversi tra loro e alternano stili grafici e temi molto variegati. La malinconia che sconfina nel patetico è il tono di fondo della *Valse triste* di Sibelius, con il suo gattino dai grandi occhi che sogna un passato ormai irripetibile. La *Danza slava* di Dvořák e il *Concerto* vivaldiano giocano invece sulla spensieratezza e sulla lieve ironia, mentre la tematica ecologica e il pessimismo, sempre velato dal tono satirico, sul destino dell'uomo sono i temi portanti dell'*Uccello di fuoco* di Stravinskij e del *Bolero* di Ravel, in cui la storia dell'umanità è vista nei termini di un'evoluzione che in realtà non è che un peggioramento e una corsa verso la distruzione, in una visione negativa che si allontana dalla retorica grazie alla brillante raffinatezza delle animazioni e al sarcasmo che le percorre. Ma, forse, il brano più autenticamente bozzettiano è il *Prélude à l'après-midi d'un faune* di Debussy: la storia lievemente malinconica di un anziano satiro che cerca, con patetica vivacità, di mascherare gli acciacchi dell'età per conquistare l'amore di una bellissima fanciulla che però fugge inorridita è disegnata con un'ironia leggera che si colora di affettuosa compassione, nella consapevolezza della fine della giovinezza e

14. G. Bendazzi, *Cartoons. Cento anni di cinema d'animazione*, Marsilio, Venezia 1992 (1ª ed. 1988), p. 346.

dell'impossibilità di provare ancora emozioni e sentimenti un tempo vividi e brillanti.

Negli anni successivi, oltre alla realizzazione di un lungometraggio dal vero, *Sotto il ristorante cinese* (1987), Bozzetto si è dedicato anche all'attività di divulgazione scientifica svolta per molti anni nell'ambito della trasmissione Rai *Quark*, per la quale ha prodotto numerosi corti animati[15]; mentre negli ultimi anni il regista si è avvicinato alle nuove tecnologie dell'animazione sperimentando il 2D e, soprattutto, l'animazione computerizzata realizzata con Flash[16].

Emanuele Luzzati e Giulio Gianini

A proposito di Emanuele Luzzati, Ermanno Olmi ha scritto:

> L'impressione immediata e inequivocabile che si prova davanti alle immagini dei suoi lavori [...] è l'incanto. Come se, istantaneamente, ci trovassimo immersi in quel soave stupore dell'infanzia, tanto intenso da farci sentire sospesi in magico rapimento. E questo è un sentimento completo, appagante, che non chiede altre spiegazioni e ricerche di «significati».[17]

Scenografo, costumista, pittore e ceramista, oltre che regista di pellicole animate, Emanuele Luzzati (1921-2007) è una figura di artista poliedrico che segna con la sua produzione cinematografica – realizzata sempre in stretta collaborazione con l'operatore Giulio Gianini – il mondo dell'animazione italiana degli anni Sessanta e Settanta[18].

Il cinema d'animazione e la scenografia teatrale sembrano essere, in Luzzati, due mondi complementari che si integrano l'uno con l'altro. Da un lato il

15. Cfr. E. Mosconi, *Ludendo docere. Gli educational della leggerezza*, in G. Bendazzi - R. De Berti (a cura di), *La fabbrica dell'animazione*, cit., pp. 78-86; nel saggio l'autrice sottolinea come l'intenzionalità pedagogica non debba essere cercata solo nei filmati esplicitamente educativi firmati da Bozzetto, ma come questa sia invece una costante di tutto il suo cinema.

16. Ne sono esempi i corti *Europe and Italy* (1999) e il recente *Neuro* (2004). Il primo, in una grafica molto semplice che riduce uomini e cose a forme geometriche e a linee, illustra con ironia (e qualche banalità) le cattive abitudini e la maleducazione degli italiani in confronto agli altri popoli europei; il secondo, basato su disegni appena più complessi, racconta uno spaccato di vita quotidiana in un condominio i cui abitanti, coinvolti in liti sempre più aspre, finiscono per autodistruggersi, mentre enormi aerei sorvolano continuamente il palazzo facendolo tremare.

17. E. Olmi, in N. Pulitzer (a cura di), *Emanuele Luzzati cantastorie*, Coedizioni d'arte, Bassano del Grappa 1994, p. 9.

18. Su Luzzati cineasta si vedano: S. Cortellazzo, *Pastelli, pupazzi e siparietti. Il cinema di Gianini e Luzzati*, Manni, Pegli s.d.; G. Rondolino, *Emanuele Luzzati cineasta*, in S. Carandini - M. Fazio (a cura di), *Il sipario magico di Emanuele Luzzati*, Officina, Roma 1980, pp. 18-20.

movimento delle immagini cinematografiche rende possibile l'idea luzzatiana della scenografia teatrale come luogo in continua mutazione: i fondali che scorrono, i sipari che si aprono, le scene che girano e che cambiano a vista così tipici del teatro dell'artista genovese trovano nel film d'animazione la mobilità assoluta impossibile nella materialità del teatro[19]. D'altro canto, i personaggi dei film luzzatiani sono marionette, esseri vivi solo sulla scena e che a essa cercano incessantemente di ritornare; spesso l'universo cinematografico si struttura come un palcoscenico (frequentemente quello di un piccolo teatro di burattini) in cui Pulcinella e gli altri ritrovano la loro vera natura di maschere e di corpi teatrali. E in effetti è quasi impossibile separare le costruzioni sceniche dalle creature immaginate per il cinema. I personaggi di Luzzati sono burattini che vivono di colore e di movimento e che passano senza fatica dal teatro al film, come sottolinea lo stesso regista:

> Col disegno animato avrei potuto riunire la scenografia ai personaggi, il racconto al colore in movimento: e i pupazzi che ho sempre disegnato sembravano fatti apposta per essere mossi; però essendo molto schematizzati, appiattiti, dissociati, non potevano avere un movimento naturalistico alla Walt Disney, ma esigevano una tecnica più semplice, più burattinesca. Ho sempre disegnato dei personaggi di cui la testa sembrava staccata dal collo, le braccia dal corpo eccetera, per cui non c'era che un modo per farli muovere; ritagliarne tutte le membra e spostarle via via che il pupazzo camminava o alzava un braccio o il collo o le gambe...[20]

Quindi è la struttura stessa dei disegni a suggerire a Luzzati una tecnica di animazione vicina a quella delle silhouette: i personaggi sono scomposti in entità minime (la testa, le braccia, il tronco, le gambe) e mossi via via a seconda delle necessità dell'azione. È così che prende vita quel «mondo dell'infanzia» descritto da Olmi, come dimostrano già i primi due lungometraggi luzzatiani, *I paladini di Francia* (1960) e *Castello di carte* (1962), che ricreano il mondo fiabesco delle ballate medievali popolate di dame e cavalieri. La sfida tra Rinaldo, dongiovanni prima che eroe, e Gano, coadiuvato dal mago Gradasso, vive in un mondo popolato di magie e incantesimi, fate e travestimenti, costruito sul rovesciamento e sulla parodia delle *chansons de geste*, in una figuratività che intreccia il teatro dei pupi e le immagini dell'epica carolingia con i colori che

19. Sull'attività di Luzzati scenografo cfr. G. Ursini Ursich - A. Rauch (a cura di), *Emanuele Luzzati scenografo*, catalogo della mostra, Tormena, Genova 1996.

20. E. Luzzati, cit. in N. Pulitzer (a cura di), *Emanuele Luzzati cantastorie*, cit., p. 63.

si dispongono come «vetrini colorati sulla vetrata semovente di una cattedrale illuminata dal sole mediterraneo»[21].

Viva è anche l'ispirazione tratta da Luzzati dalle maschere del teatro italiano tradizionale, rilette in modo originale ad esempio nel cortometraggio *Pulcinella* (1973): come ha avuto modo di notare Federico Fellini, artista senz'altro vicino a Luzzati per la predilezione verso il mondo del sogno e del fiabesco, il film,

> pur rispettando la tradizione della maschera napoletana che lo vuole clown fantasioso e canagliesco, surreale e tutto sprofondato nei problemi di sopravvivenza animalesca, racconta soprattutto il dramma grottesco e straziante di un uomo che vuole con tutte le sue forze essere libero.[22]

Ma è l'ispirazione musicale a segnare in profondità l'opera dell'artista genovese; soprattutto Rossini e poi Mozart sono le fonti di lungometraggi che lavorano sul ritmo della musica e lo restituiscono in forme e colori vivaci e vibranti, cui rimane sempre sottesa un'ironia sottile. Oltre a *La gazza ladra* (1964) e *L'Italiana in Algeri* (1968), tratti dalle opere omonime di Rossini, Gianini e Luzzati hanno realizzato il loro capolavoro con *Il flauto magico* (1978), lungometraggio in cui la musica di Mozart acquista una dimensione fiabesca e allo stesso tempo profonda e conturbante. Già quindici anni prima, nel 1963, il regista aveva messo in scena l'opera mozartiana (al festival di Glyndebourne, in Inghilterra, per la regia di Franco Enriquez), attraverso una scenografia dipinta che colorava gli edifici ma anche gli oggetti e gli attori, trasformando la scena teatrale in un gigantesco disegno animato in carne e ossa. Così lo spettacolo si affidava all'azione della musica e al gesto degli attori più che alla parola, divenendo un teatro incantato che smaterializza i volumi concreti e li rende eterei, lontani dal quotidiano e vivi in un mondo magico e surreale, mosso dai ritmi dettati dalla melodia. Allo stesso modo, anche nel disegno animato è la musica a costruire il film. Come ammette Luzzati stesso,

> *Il flauto magico* mi ha fatto entrare nel mondo dell'opera, della musica. Prima vedevo le opere come spettacoli di prosa... Con il *Flauto magico* ho capito le esigenze anche musicali dei diversi personaggi, ho capito che una scena può cambiare a

21. La definizione è di G. Rondolino, in *Emanuele Luzzati cineasta*, cit., p. 18.

22. F. Fellini, *Che succede, pulcinella!*, in N. Pulitzer (a cura di), *Emanuele Luzzati*, cit., p. 13.

ritmo di musica, che è la musica a dettare il ritmo dei movimenti, delle immagini, dei colori.[23]

In effetti nel film il legame tra musica e immagini è strettissimo. Le figure e i colori – ogni personaggio ha un suo cromatismo: Tamino è celeste, Pamina bianca e grigia, Papageno arcobaleno, la Regina della notte è blu scuro – visualizzano l'andamento della melodia interpretandola con le loro variazioni e trasformazioni. È quello che accade, ad esempio, nella sequenza in cui al suono del flauto magico di Tamino il bosco si anima: gli alberi e le fronde si moltiplicano e una miriade di creature, a metà tra animali ed esseri fiabeschi, fanno la loro comparsa, in un'iconografia che richiama i dipinti di Rousseau il Doganiere. Chiave della messa in scena cinematografica è la trasformazione in gioco di ogni situazione[24]: Luzzati attinge al repertorio figurativo dell'immaginario collettivo e popolare – carte da gioco, illustrazioni di libri per l'infanzia, figurine e decorazioni tradizionali – e lo applica ai suoi personaggi, con l'effetto di renderli familiari e insieme fiabeschi e incantati.

Verso il Duemila: una rinascita dell'animazione italiana?

Come si è detto, il ventennio tra gli anni Cinquanta e i Settanta ha visto nascere, in Italia, un'industria embrionale di animazione, legata in grandissima parte alla committenza pubblicitaria cinematografica e soprattutto televisiva. Con la fine di *Carosello*, nel 1977, l'interesse per la produzione di disegni animati crolla in maniera vertiginosa[25]. Nonostante la presenza di autori come Bruno Bozzetto – il cui ultimo lungometraggio d'animazione per le sale, lo ricordiamo, è *Allegro non troppo*, del 1976 – ed Emanuele Luzzati, la promozione di film d'intrattenimento non rientra nei progetti né dei produttori cinematografici né delle reti televisive (di stato e private), che si limitano ad acquistare i cartoon all'estero, in particolar modo in Giappone. È di questi anni la cosiddetta «invasione» televisiva del cartoon nipponico, per molto tempo osteggiato acriticamente (anche a causa della messa in onda selvaggia di serie acquistate alla cieca e in grande quantità) e recentemente oggetto di una rilettura più equili-

23. E. Luzzati, cit. in G. Ursini Ursic - A. Rauch (a cura di), *Emanuele Luzzati scenografo*, cit., p. 30.

24. Per il carattere di gioco dell'opera di Luzzati cfr. U. Volli, *Scenografia del gioco, gioco della scenografia*, ivi, pp. 19-35.

25. Sopravvive soltanto la casa milanese Rever, erede della Pagot Film, che si dedica soprattutto alla realizzazione di serie televisive in stretta collaborazione con studios giapponesi.

brata[26]. Del resto, in Italia non esistono neanche scuole vere e proprie, se si esclude il dipartimento del Centro sperimentale di cinematografia.

In questo panorama desolato, la strada percorsa più di frequente è quella del cortometraggio, meno costosa e dunque più facilmente accessibile. Alcuni autori producono opere autofinanziandosi: lo stesso Bruno Bozzetto, che come si è visto continua a realizzare corti ottenendo riconoscimenti anche prestigiosi – *Mister Tao* (1989) è premiato al festival di Berlino, *Cavallette* (1990) è candidato all'Oscar – Osvaldo Cavandoli, l'inventore della Linea[27], la giapponese Yusaki Fusako, già attiva a Milano nel campo dell'animazione pubblicitaria con l'utilizzo originale di forme di plastilina, Giuseppe Laganà e Walter Cavazzuti[28].

È dalla metà degli anni Novanta che qualcosa cambia. Il sostegno europeo, basato sul programma Media che accorda un discreto spazio ai progetti cinematografici di animazione, fa sì che da un lato gli animatori trovino i fondi per finanziare le loro opere, dall'altro che anche la televisione pubblica torni a prendere in considerazione l'idea di produrre serie animate nazionali. In questo senso vanno i lavori della Bozzetto Film, che nel 2003 realizza una sit-com animata, *La famiglia Spaghetti*, e della De Mas, che è una delle principali produttrici di serie animate italiane, tra cui *Le storie di Anna* (2003 e 2007) e *La compagnia dei Celestini* (2005).

Ma è la torinese Lanterna magica, fondata negli anni Ottanta da Enzo d'Alò, Laura Fiori e Vincenzo Gioanola, ad avere dato i segnali più confortanti. Il primo lungometraggio prodotto dalla società, *La freccia azzurra* (1996), diretto da d'Alò e tratto da un racconto di Gianni Rodari, riesce a superare le numerose difficoltà produttive avendo un buon successo e aprendo la strada al successivo *La gabbianella e il gatto* che, uscito nel 1998 sempre per la regia di d'Alò, ottiene un ottimo risultato di pubblico, arrivando perfino a superare, in Italia, gli incassi di *Mulan*, il film di Natale Disney. La pellicola si avvale della collabo-

26. Per uno studio della diffusione del cartoon giapponese in Italia e delle reazioni da esso suscitate cfr. M. Pellitteri, *Conoscere l'animazione*, Valore Scuola, Roma 2004, in particolare i capp. III e IV.

27. Su Cavandoli cfr. G. Bendazzi (a cura di), *La zuzzerellinea. Osvaldo Cavandoli e l'animazione*, Incontri internazionali con gli autori di cinema d'animazione, Genova 1985.

28. Collaboratore di Bruno Bozzetto per *Allegro non troppo*, poi attivo nella pubblicità con la Gamma Film dei Gavioli e infine stretto collaboratore della Lanterna magica di Enzo d'Alò, Walter Cavazzuti (1946-2004) è autore di tre cortometraggi, *Il gatto nero* (1972), *Tunnel* (1987) e *The End* (1990), in cui esibisce un tratto rarefatto di notevole eleganza stilistica e formale e percorso da una sottile vena surrealista. Su Cavazzuti si veda L. Boledi, *Walter Cavazzuti: tracce di un elegante autobiografismo*, in Id. (a cura di), *Grandi corti animati: Gibba, Guido Manuli, Walter Cavazzuti*, Il Castoro, Milano 2005, p. 101-105, oltre ai materiali contenuti nello stesso volume.

razione di animatori e montatori esperti come Walter Cavazzuti, Michel Fuzellier e Rita Rossi e, pur adottando una struttura sostanzialmente simile a quella dei lungometraggi disneyani – animali antropomorfizzati, intreccio avvincente, trionfo del bene sul male – trova una sua originalità nello spunto narrativo (ispirato al racconto di Luis Sepúlveda *Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare*) e nella mescolanza ben riuscita dei codici del musical e del film d'avventura (evidenti soprattutto nella seconda parte del lungometraggio, a partire dal rapimento della gabbianella Fifì).

I due lavori successivi di d'Alò, *Momo e la conquista del tempo* (2001, prodotto da Cecchi Gori) e *Opopomoz* (2003, di nuovo Lanterna Magica) non hanno replicato i buoni esiti della *Gabbianella*, così come hanno sofferto la scarsa distribuzione *Aida degli alberi* (2001), diretto da Guido Manuli, e *Johan Padan a la descoverta de le Americhe* (2002), realizzato da Guido Cingoli su un soggetto di Dario Fo. Quello che conta, in ogni caso, è che il cinema italiano d'animazione si sia rimesso in movimento e cerchi di acquisire una dimensione industriale che sappia interagire con l'esigenza autoriale della ricerca e della sperimentazione.

Il cinema di Guido Manuli (1931) è l'emblema di questa situazione, al limite tra l'industriale e l'artigianale, tipica del panorama italiano[29]. Stretto collaboratore di Bruno Bozzetto per le serie del signor Rossi e per *West and Soda*, oltre che per i lavori firmati a quattro mani *Opera* e *Strip-tease*, Manuli è stato definito il Tex Avery italiano per la sua capacità di creare gag fulminanti e per le continue trovate visive tese tra l'ironico e il grottesco. Nell'ambito della sua produzione di cortometraggi spiccano *Solo un bacio* (1983), in cui l'ingenua e dolce Biancaneve disneyana, corteggiata con insistenza dall'animatore trasformatosi in cartoon, si dimostra di indole aggressiva e violenta e viene vendicata dai sette nani inferociti; *Incubus* (1985), che narra gli incubi surreali di una sorta di signor Rossi più in carne e dalle mediocri aspirazioni, e *+1-1* (1987), in cui una stessa serie di eventi è raccontata prima presupponendo l'esistenza di una persona qualunque e poi, al contrario, negandola. Di Manuli, inoltre, è da ricordare anche il film *Volere volare* (1991), realizzato con Maurizio Nichetti, in cui l'animazione e il cinema dal vero si mescolano in modo originale, costruendo ottime gag sia sul piano umoristico sia su quello tecnico.

29. Su Manuli si vedano G. Bendazzi (a cura di), *Appeso a una matita. Il cinema di Guido Manuli*, Incontri internazionali con gli autori di cinema d'animazione, Genova 1985; Id., *Guido Manuli ovvero la vita è tutta un vaso*, in «Cinemasessanta», n. 9 (1986), pp. 34-43; L. Raffaelli, *Fenomenologia del manulismo*, in L. Boledi (a cura di), *Grandi corti animati*, cit., pp. 67-83.

Ci sono poi, nel panorama italiano, alcuni animatori indipendenti, legati a un cinema di ricerca. Una delle figure più interessanti è quella di Gianluigi Toccafondo (1965), pittore e illustratore oltre che cineasta. In effetti è proprio durante gli studi d'arte a Urbino che Toccafondo inizia a occuparsi di animazione come metodo per aprire la pittura alla dimensione temporale, nel solco dunque delle avanguardie storiche. Se la maggior parte della sua produzione è centrata sulla grafica e sulla pubblicità, all'artista sanmarinese si devono anche sette cortometraggi d'animazione di tipo sperimentale. Tipico dei lavori di Toccafondo è il passaggio, senza soluzione di continuità, da una figura all'altra; metamorfosi incessanti che portano ogni immagine da lui dipinta ad animarsi trasformandosi senza sosta in qualcos'altro, in una straordinaria dinamicità delle forme. Ad esempio, in *La coda* (1989), Toccafondo rielabora alcune immagini cinematografiche di Buster Keaton[30]; in *La pista* (1991, con Simona Mulazzani) prende spunto dal felliniano *Ginger e Fred*; mentre *Essere morti o essere vivi è la stessa cosa* (2001) lavora su parole e immagini di Pier Paolo Pasolini. Ne *La piccola Russia* (2003) la narrazione per immagini si fa più complessa, grazie anche alla maggiore durata (16 minuti), e più legata a temi autobiografici. La tecnica che Toccafondo predilige è quella della pittura animata, che mescola spesso alle riprese dal vero, in una commistione originale e di notevole seduzione visiva.

Accanto a Toccafondo emerge la pisana Ursula Ferrara (1961), i cui corti (sei, fino a oggi) sono stati premiati in numerosi festival internazionali. Il suo primo lavoro è *Lucidi folli* (1986), un film molto vicino, per il tratto nero calcato e le continue metamorfosi dei disegni, all'opera di Emile Cohl. In *Amore asimmetrico* (1990), anch'esso realizzato con disegni a matita, i suoi modelli sembrano avvicinarsi più a Picasso e al cubismo; mentre in *Come persone* (1995), pure a matita e in bianco e nero, Ferrara riesce a descrivere numerosissime situazioni in pochissimo tempo (la durata non supera i 90 secondi) grazie alla continua e rapidissima trasformazione delle figure disegnate le une nelle altre. In *Quasi niente* (1997), l'autrice passa al colore e adotta una tecnica di pittura animata per certi aspetti simile a quella di Toccafondo. Il film, molto suggestivo, illustra la colazione domenicale di una famiglia qualsiasi durante la quale il disegno entra nei ricordi di ciascuno dei personaggi. Il suo ultimo lavoro, *News* (2006), presentato al festival di Cannes, rielabora ritagli tratti dai giornali, con notizie di ogni genere, attraverso immagini che combinano colla-

30. Questo effetto è ottenuto grazie a una tecnica originale: alcuni fotogrammi del film vengono fotocopiati e poi ridipinti a mano dall'artista.

ge, pittura a olio, polaroid e materiali eterogenei come gusci d'uovo e scampoli di stoffa. Notevole è anche l'accompagnamento musicale dei film, in molti casi composto dalla stessa Ferrara unendo alle note rumori, voci e suoni del quotidiano[31].

La Francia

Gli allievi di Grimault: Colombat e Laguionie

Per molti aspetti la scuola d'animazione francese, insieme a quella britannica, può essere considerata la più importante nella storia dell'animazione europea dal secondo dopoguerra a oggi. L'équipe creata da Paul Grimault per la realizzazione dei suoi film ha costituito una fucina di artisti che hanno portato avanti il disegno animato francese per tutti gli anni Sessanta e Settanta, costruendo una rete solida che, se non può competere con la forza organizzativa e produttiva hollywoodiana, certamente è una delle maggiori in Europa per qualità e quantità di opere realizzate.

A questo sviluppo ha dato un forte contributo anche il festival annuale organizzato dall'Asifa (Associazione internazionale del film d'animazione) con sede ad Annecy, intorno al quale si coagula molta della ricerca e della sperimentazione europea (e non solo) del settore. Anche grazie al festival di Annecy sono molti i registi europei che hanno scelto di lavorare in Francia (Lenica, Borowczyck, Peter Foldés), trovandovi un sostegno sia finanziario sia artistico.

Jacques Colombat (1940) è tra i collaboratori di Grimault dal 1958; ed è proprio il regista del *Roi et l'oiseau*, nel 1961, a produrne il primo corto, *Marcel, ta mère t'appelle* (Marcel, tua madre ti chiama), realizzato con la tecnica del découpage. Il film lavora su una trama esile, l'incontro e l'innamoramento tra due personaggi, ponendo al centro dell'opera un immaginario fantastico giocato sui toni del poetico e del surreale. Così i due innamorati si muovono sullo sfondo di un paesaggio astratto di arabeschi acquerellati sui toni del verde e dell'ocra, in una figuratività vicina a quella di Chagall ma anche di Fellini (evidente, quest'ultima, soprattutto nell'immagine della giostra che circonda la coppia e nella sequenza della festa di nozze), mentre dal cappello a cilindro dell'uomo escono minacciosi spadaccini e creature inquietanti (un grosso coniglio che suona il tamburo, un uomo a cavallo di una gallina). L'assenza di una

31. Su Ursula Ferrara e altri giovani artisti italiani si veda A. Martignoni, *Animatori indipendenti italiani*, in «Animation World Magazine», n. 3.7 (ottobre 1998).

trama strutturata fa sì che l'attenzione si concentri sul gioco delle figure danzanti e dei colori pastello e sul piacere visivo di associare le immagini al ritmo della musica.

I due corti successivi realizzati da Colombat si muovono su piani diversi, meno gioiosi e più angoscianti. *Calaveras* (1969) parte dall'esecuzione di un soldato e sviluppa una serie di situazioni ambientate in un aldilà in cui gli uomini, ridotti a scheletri, continuano a compiere gesti e azioni quotidiani come da vivi, con tutti i risvolti paradossali e macabri che ne derivano. Il tratto da chagalliano si fa più tagliente ed espressivo, lavorando su colori accesi e su toni che si fanno via via più drammatici e violenti. *La montagne qui accouche* (La montagna che partorisce, 1973), definita dall'autore «*comédie musicale animée*», racconta una situazione surreale: un gruppo di donne astronaute viene a contatto con una tribù di mostri che si divorano gli uni con gli altri. Da qui Colombat fa derivare una descrizione grottesca e inquietante della società e dei rapporti tra gli individui, adottando anche in questo caso uno stile acido vicino ai modi del kitsch. Del 1991 è il primo lungometraggio del regista, *Robinson & Cie* (Robinson e compagnia), che riprende il celebre romanzo di Daniel Defoe seguendone la trama a grandi linee, in un adattamento elegante dai tratti poetici e lievemente umoristici.

Jean-François Laguionie (1939), come Colombat allievo e collaboratore di Grimault, presenta il suo primo corto, *La demoiselle et le violoncelliste* (La fanciulla e il violoncellista), al festival di Annecy nel 1965, ottenendo il Gran premio[32]. Il film mette in scena la storia di un violoncellista e una fanciulla, che, travolti dalle acque in tempesta, s'incontrano e s'innamorano sul fondo del mare al suono di una melodia romantica. Di notevole fascino sono le immagini del mare, dipinto con tratti di grande semplicità nei toni del verde e dell'azzurro intenso prima, nella sequenza d'apertura dedicata alla burrasca, e poi del marrone ocra e di un celeste più chiaro nelle splendide sequenze sottomarine, popolate di pesci, enormi granchi e creature immaginarie in lotta tra di loro.

Il film successivo è *L'arche de Noé* (L'arca di Noè, 1967), in cui torna a emergere l'ambientazione naturale come protagonista di grande suggestione: il mare della *Demoiselle et le violoncelliste* è sostituito qui da una montagna altrettanto incantata, costruita sui toni del bianco lucente e del blu profondo, in una natura idilliaca abitata da animali e dall'anziano Noè e minacciata dall'ar-

32. Su Laguionie cfr. L. Delesalle - M. Roudevitch - N. Salomon (a cura di), *Jean-François Laguionie e gli autori de «La fabrique»*, Incontri internazionali con gli autori di cinema d'animazione, Genova 1985.

rivo della scienza, fino al diluvio che sommerge uomini e cose. Rispetto alla dimensione lirica e in fondo consolante della *Demoiselle*, nell'*Arche* è la vis polemica nei confronti di una tecnologia invasiva e distruttrice a permeare il film colorandolo di una tonalità malinconica, simboleggiata dalle tinte cupe delle sequenze dedicate alla pioggia.

Lo stesso tema della distruzione dell'umanità a causa di una scienza priva di controllo torna, più esplicito, in *Une bombe par hasard* (Una bomba per caso, 1968), forse il capolavoro del regista. Il film si apre sul paesaggio desolato di una città deserta; nelle stanze vuote di una casa, un uccellino si agita nella gabbia mentre un grammofono gira a vuoto. La popolazione, intimorita da un grosso ordigno arrivato da chissà dove, è fuggita all'esterno della città e osserva perplessa un uomo, venuto da lontano, che si aggira per le strade. Costui s'impadronisce di strade e palazzi abbandonati; ridipinge di rosso le mura degli edifici, suona Bach all'organo della chiesa, accumula opere d'arte sottraendole al museo locale. Ma nessuno reagisce, finché l'uomo non entra nella banca e getta in aria centinaia di banconote; allora le persone, infuriate, superano ogni timore e rientrano in città riappropriandosi dei soldi e cacciando l'uomo. Mentre costui si allontana, l'ordigno esplode distruggendo la città e i suoi abitanti. La forza dell'avidità che muove l'umanità e la pericolosità insita nella tecnologia priva di controllo sono rese da Laguionie nei colori acquerello di un viola cupo ricco di sfumature scure e soprattutto nell'ambientazione urbana, che abbandona la magia della natura dei due film precedenti per dipingere una città desolata, spazzata dal vento, le cui architetture vuote di ogni presenza umana rimandano alle atmosfere dei quadri di De Chirico. Ne risulta un film dal tono triste e insieme severo, in cui la forza della denuncia acquista un'efficacia resa ancora maggiore dalla malinconia e dalla solitudine che avvolgono i personaggi e i luoghi.

Accanto ad altri corti come *L'acteur* (L'attore, 1975) e *Le masque du diable* (La maschera del diavolo, 1976), in anni più recenti Laguionie si è avvicinato al lungometraggio, anche se con esiti meno felici, con *Gwen, le livre de sable* (Gwen, il libro della sabbia, 1984) e *Le château des singes* (Il castello delle scimmie, 1999); quest'ultimo ripropone il tema della guerra e della pace – e della violenza come pulsione fondante dell'umanità – attraverso lo scontro tra due tribù di scimmie. A partire dal 1979, inoltre, il regista ha fondato, vicino a Montpellier, il centro La Fabrique, dedicato allo sviluppo della produzione d'autore[33].

33. Tra gli allievi di Grimault merita di essere ricordato anche Jacques Vausseur (1919-1974), che esordisce nel 1962 con *Le cadeau* (Il dono), film giocato sul nonsense e sul paradosso che

Laloux e Topor, o la malinconia della fantascienza

Il cinema di René Laloux e Roland Topor, che unisce l'abilità registica del primo alla perizia e all'inventiva grafica del secondo, apre l'animazione francese a un surrealismo drammatico e profondamente inquietante che lavora sulla costruzione di mondi paradossali, in un disegno di grande raffinatezza, dal tratto morbido e sottile e dai colori opachi e sfumati. Chiave delle loro opere è l'adozione dei modi del cinema di fantascienza: gli universi paralleli creati dalle loro storie, ambientati in un futuro immaginario ma anche molto vicino, suggeriscono con pacata malinconia una lettura per molti aspetti drammatica della società e della condizione dell'individuo contemporanee.

René Laloux (1929-2004), disegnatore e pittore, inizia la sua attività cinematografica realizzando un film, *Les dents du singe* (I denti della scimmia, 1960), composto animando i disegni dei pazienti di una clinica psichiatrica dove lo stesso regista dirige, dal 1955 al 1959, un laboratorio di pittura. L'incontro con Roland Topor (1938-1997), disegnatore e illustratore oltre che romanziere, attore e scrittore, avviene nel 1964, anno in cui esce il corto *Les temps morts* (I tempi morti), lavoro in cui i contrasti forti tra i toni bianchi e neri delle sequenze composte da materiali eterogenei (fotografie, disegni, immagini d'attualità) traducono una riflessione lenta e pensosa sulla crudeltà della morte. Il secondo corto dei due è *Les escargots* (Le lumache, 1965), un racconto realizzato completamente con la tecnica dei disegni animati. Il soggetto è debitore, nella struttura, della letteratura horror e dei film di fantascienza degli anni Cinquanta, con la loro teoria di animali mostruosi e giganteschi che minacciano la sopravvivenza dell'uomo; ma, rispetto al manicheismo e in fondo all'ottimismo che ne regola la costruzione, secondo cui esiste sempre un eroe positivo pronto a salvare l'umanità, il film di Laloux e Topor è permeato di un malinconico pessimismo. L'atmosfera è quella, allucinata, di certi racconti dell'orrore, in cui lo sguardo infantile e ingenuo dei personaggi si mescola alla consapevolezza dell'inevitabilità della distruzione dell'universo.

Il tema della difficoltà di una convivenza pacifica tra gli uomini e dell'alienazione nelle relazioni interpersonali torna nel lungometraggio *La planète sauvage* (Il pianeta selvaggio, 1973), che i due artisti realizzano tra il 1969 e il 1972.

trae il suo spunto narrativo dalla storia di un uomo che vuol regalare una tromba alla sua innamorata, con lo strumento che si ostina a emettere strani suoni; e proprio l'uso surreale e giocoso del sonoro è l'elemento più originale del film. Vausseur prosegue poi l'attività con *La porte* (La porta, 1964) e *L'oiseau* (L'uccellino, 1965), racconto ironico sulle disavventure di un goffo uccellino liberato improvvisamente dalla sua gabbia, condotto con un tratto elementare e immediato.

Anche l'atmosfera di questo film (ispirato a un romanzo di Stefan Wul) deve molto al mondo della fantascienza, che i due artisti reinterpretano alla luce di un dolente pessimismo, temperato soltanto dal finale aperto alla speranza.

Nella sequenza iniziale, una donna sta fuggendo, un bambino al collo, in una terra arida coperta solo da arbusti spinosi; tenta di risalire un pendio, ma un'enorme mano di un inquietante colore azzurro la spinge indietro. Solo dopo qualche minuto capiamo che la mano è quella di un piccolo alieno che, insieme ad altri, gioca, con la crudeltà inconsapevole dei bambini, con la donna e il neonato. La stirpe umana è ormai una civiltà scomparsa; ne sopravvive solo una piccola tribù, ridotta allo stato selvaggio, umanità sofferente chiusa in un mondo-formicaio in cui è costretta in schiavitù. Il tono è, fin da subito, distaccato nell'esaminare la condizione umana, simile a quella di insetti, esseri minuscoli e inconsapevoli, e insieme drammatico; il disegno, evocativo e inquietante, restituisce l'atmosfera di tragedia latente che informa ogni figura e personaggio. Poi il film si concentra sul rapporto tra l'alieno e il piccolo uomo, Ter, che viene allevato come un animale domestico: assistiamo alla fuga di Ter con il trasmettitore del sapere, che permetterà ai selvaggi di acquistare nuovamente una consapevolezza e di ribellarsi agli alieni-padroni, fino al finale illuminista in cui si riafferma il potere della ragione e della mediazione sulla violenza e sul desiderio di distruzione.

L'iconografia del film è divisa tra il bestiario medievale e un mondo semiorganico che sembra composto dalle parti anatomiche di un organismo impazzito. I colori delle figure e degli sfondi sono cupi, oscuri, a evocare un universo senza speranza, del tutto disumanizzato. Le immagini scorrono con un ritmo lento, monotono, come quello di un mondo – il mondo degli uomini-schiavi, ma anche dei loro freddi e inumani padroni, privi di affetti o desideri – sempre uguale, triste e senza futuro. Solo la chiusura del racconto, che apre all'ottimismo di una ragione pacifica, sembra colorarsi di una gamma di sfumature più luminosa.

L'animazione in rivolta: Manuel Otero

Nel 1964 Manuel Otero (1938), spagnolo di nascita ma francese di formazione, fonda con Jacques Leroux una casa di produzione indipendente, la Cinémation, al cui interno prende avvio una tendenza nuova del cinema d'animazione francese, attenta sia alla sperimentazione formale sia al contenuto e alla forza politica del racconto, per molti aspetti debitrice della lezione di Laloux e Topor.

Il primo film di Otero è il cortometraggio *Contre-pied* (Contropiede, 1965), vicino nel tono surreale ai lavori di Jacques Colombat o di Vausseur, in parti-

colare a *Le cadeau*. La storia di un impiegato che indossa uno splendido paio di scarpe nuove per scoprire dapprima che emettono rumori fortissimi e poi che hanno il potere di distruggere e cancellare tutto ciò che le circonda, strade, palazzi e perfino lo sfortunato proprietario, è narrata in uno stile grafico semplice, quasi elementare. Il gioco dell'opera è tutto nel susseguirsi delle situazioni paradossali e nell'umorismo nonsense che ne nasce. Sfondi e scenografie sono assenti; personaggi e cose sono evocati con secchi tratti di penna nera sullo schermo bianco, mentre solo le scarpe sono disegnate con ricchezza di dettagli e colori.

Anche ne *La balade d'Emile* (La passeggiata di Emile, 1966), dai tratti ancor più essenziali e infantili di *Contre-pied*, in un omaggio evidente a Emile Cohl, a predominare è il fascino del disegno e delle continue metamorfosi della linea; mentre in *Arès contre Atlas* (Ares contro Atlas), corto realizzato nel 1967, Otero si volge a una dimensione maggiormente narrativa. Il film è costruito su cinque brevi episodi, tutti giocati sul tema della guerra; ognuno presenta una situazione paradossale per cui chi ha intenzione di uccidere finisce per essere ucciso a sua volta. Così un soldato finisce a colpi di mitra un nemico, gli si avvicina e questi, prima di crollare a terra, lo pugnala; un aereo sgancia un'enorme bomba che cade in un cunicolo che attraversa l'intero pianeta per sbucare dalla parte opposta e centrare proprio l'aereo che l'aveva sganciata; dei militari si rifugiano in una chiesa in rovina e, mentre pregano, un ordigno miracolosamente li risparmia, cadendo accanto a loro senza esplodere: ma le vibrazioni dei loro canti fanno cadere la campana della chiesa che li uccide.

Quello che colpisce, nella secca semplicità dei brevi apologhi, è l'assoluta mancanza di logica; nessun episodio possiede una trama, tutti giocano sull'alternarsi meccanico di distruzione e autodistruzione, così che gli uomini sembrano scontrarsi per il puro piacere di farlo. Rispetto all'essenzialità grafica dei primi due film, qui Otero concede qualcosa in più allo stile, soprattutto negli sfondi, dipinti con colori cupi ad acquerello, mentre i personaggi sono spesso risolti con semplici tratti e macchie di colore nero.

Gli stessi temi tornano nel corto *Sec et debout* (Asciutto e in piedi, 1970), grottesca condanna della logica stupida e spietata del militarismo, inserito poi nel film collettivo *Patchwork*, prodotto nello stesso 1970 dalla Cinémation e giocato su un'aperta contestazione dei modi del cinema d'animazione corrente: l'opera è composta, come suggerisce il titolo, da sequenze create da vari autori (oltre a Otero, Suter, Poussin, Luyet e Schwizgebel), in un'assenza programmatica di trama o logica narrativa che rimanda alle esperienze del lavoro coevo di Jean-Luc Godard e al suo rifiuto delle forme convenzionali del cine-

ma narrativo e spettacolare. L'assemblaggio di materiali diversi e la rivolta scoppiettante contro l'establishment, sia esso l'industria cinematografica o, più in generale, la società capitalistica, innervano il film, che in questo si pone come un recupero consapevole dello spirito dada e della sua irriverenza derisoria e geniale.

Jan Lenica: l'animazione come opera di un solo artista

Chi sono? Non sono mai stato capace di compilare, nei questionari ufficiali, la casella «professione» in modo pienamente soddisfacente. «Disegnatore»? Puzza un po' di stantio e poi non si sa bene che cosa voglia dire. Del resto, non mi accontento soltanto di disegnare e di comporre *affiches*, faccio anche dei film. «Regista cinematografico»? In realtà non sono un regista, creo i miei film da solo, ne scrivo la sceneggiatura, li disegno, li animo, li monto. Mi muovo ai confini delle arti plastiche, del cinema e della letteratura; ora, per un'attività del genere, non esistono parole nei vocabolari.[34]

Così lo stesso Jan Lenica (1928-2001), nato a Varsavia ma francese d'adozione, descrive la sua opera multiforme di disegnatore di *affiches*, regista cinematografico, illustratore, scenografo. Artista totale, come ama definirsi, Lenica predilige le forme d'arte popolari, dal manifesto al cinema, che porta avanti in una dimensione artigianale e antitecnologica, legata al lavoro dell'artista che pretende un controllo assoluto sulla propria opera. Lenica è convinto infatti che solo un dialogo strettissimo e privato tra l'artista e il suo prodotto possa portare alla creazione di un'opera d'arte; e, se il cinema dal vero necessita dell'aiuto di tecnici e tecnologie, il cinema d'animazione è invece una forma di narrazione visiva in cui il regista è davvero autore totale perché ha il dominio assoluto su ogni aspetto del lavoro:

«La sola arte cinematografica è il disegno animato, perché l'artista può darvi libero corso alla sua immaginazione e realizzare tutto ciò che desidera.» Lo ha detto Charlie Chaplin, e io non ho niente da aggiungere, tranne che condivido la sua opinione e che è per questo che faccio dei disegni animati. L'arte è individualista, e il cinema, per sua natura, è ben lontano dall'esserlo. Lo scrittore e il pittore conducono un dialogo solitario con la loro opera; nel caso del cinema non si è mai soli,

34. J. Lenica, *Qui je suis?*, in «La Pologne», n. 9 (1970), ora in J.L. Passek (a cura di), *Jan Lenica*, Centre Georges Pompidou, Paris 1980, p. 7. Su Lenica cfr. anche C. Rosner, *Lenica*, in «Graphics», n. 87 (1960), pp. 20-31; *Jan Lenica. Plakat- und Filmkunst*, Frölich und Kaufmann, Berlin 1981.

> in nessun'altra arte si è tanto dipendenti dagli altri, dalle circostanze, dall'improvvisazione, dalla tecnologia. Il solo mezzo per sfuggire al sistema di creazione collettivo è il film d'animazione, che permette di riunire in una sola mano numerose funzioni: quella dello sceneggiatore, del regista, dello scenografo, del montatore eccetera.[35]

Educato all'Accademia di belle arti di Varsavia, dove, poco più che trentenne, insegna già l'arte della composizione dei manifesti, Lenica si dedica fino dai primi anni Cinquanta alla realizzazione di *affiches* cinematografiche, disegnando per i film di Antonioni (*L'avventura*), Renoir (*La grande illusione*), Clouzot (*Vite vendute*), Fellini (*La strada*), Pasolini (*Mamma Roma*). I suoi manifesti lavorano su forme ruvide e colori brillanti, e sono costruiti, come ricorda Lenica stesso, con «una forza espressiva secca e brutale: ho risolutamente introdotto la poesia della materia per la strada»[36]. L'iconografia di riferimento è quella popolare della tradizione polacca, viva nelle insegne dipinte su legno e nella pittura su vetro: così Anthony Quinn/Zampanò diviene una figura massiccia, a metà tra l'uomo e il gorilla, mentre la Magnani di *Mamma Roma* è evocata mediante una creatura fantastica, metà donna e metà gallina, tipica del folklore dei paesi dell'Est.

Ma il passo dal manifesto al cinema è breve; per Lenica, infatti, le due forme artistiche hanno in comune la capacità di comunicare contenuti inediti con grande immediatezza ed efficacia:

> Il mio atteggiamento nei confronti dell'*affiche* e del film d'animazione è lo stesso, ho sempre trattato questi due generi come mezzi di contrabbando artistico. L'*affiche* è stato per me un cavallo di Troia, che muove per le strade e fa passare di frodo qualcosa che generalmente non vi si trova. Il cinema d'animazione con il suo infantilismo mentale e il suo primitivismo artistico mi è apparso come un nuovo cavallo di Troia, nel quale si possono includere altri contenuti.[37]

Dal punto di vista tecnico è l'incontro con Walerian Borowczyk ad avvicinare il regista al cinema d'animazione. Anche lui autore di manifesti, disegnatore e pittore, Borowczyk condivide con Lenica l'amore per il surrealismo di Ernst e Miró, il gusto per l'espressionismo, la verve satirica che sottende un pessimismo profondo. Dal 1959 Lenica inizia a lavorare a Parigi; terminata la

35. J. Lenica, *L'animation*, in J.L. Passek (a cura di), *Jan Lenica*, cit., p. 67.
36. Ivi, p. 31.
37. Ivi, p. 67.

collaborazione con Borowczyk gira, nello stesso anno, *Monsieur Tête* (Il signor Testa), corto ispirato all'opera di Eugène Ionesco, che esce accompagnato da un monologo composto appositamente dal drammaturgo francese. E in effetti la storia di un uomo che vede la sua testa coinvolta in una serie incredibile di metamorfosi ha molto in comune con la poetica dell'assurdo messa in scena da Ionesco, come anche con le atmosfere surrealiste. Lenica era infatti convinto della necessità di mostrare, al cinema, il visibile e l'invisibile, il mondo reale ma anche l'universo del sogno e dell'inconscio; e proprio i surrealisti avevano aperto la strada a questo tipo inedito di rappresentazione, come ricorda il regista stesso:

> Il surrealismo ha avuto un'importanza capitale per lo sviluppo del cinema che, gravitando per forza di cose attorno al teatro, scoprì una forma di narrazione inaccessibile a quest'ultimo. La cinepresa era in grado non solo di mostrare il mondo reale come mai fino a quel momento si era potuto fare, ma poteva anche portare alla luce gli ingranaggi del subcosciente, rendere visibile ciò che visibile non era.[38]

Il film viene realizzato con la tecnica del découpage (l'unica che «permette di realizzare da soli l'intero film, senza dover ricorrere a una squadra di copisti e di disegnatori, come accade per i film a disegni animati»[39]) e deriva dai disegni creati dal regista per riviste letterarie e umoristiche:

> Il film *Monsieur Tête* è nato nella mia testa nel 1959. La mia testa si trovava allora a Parigi, al Café Bonaparte. [...] Mi ricordai dei disegni che avevo pubblicato per qualche tempo in alcuni settimanali letterari e umoristici. Molti di essi lavoravano sullo stesso tema: un uomo prende la mira e spara alla propria testa che vola tra le nuvole, un uomo con una testa che è un pallone attaccato alle sue gambe e altri con dei volti che appaiono e scompaiono. È da questi disegni che è nato Monsieur Tête, personaggio la cui testa rigirata è fonte di un'infinità di disavventure.[40]

Alle acrobazie figurative e alla ricchezza delle gag di matrice surrealista di *Monsieur Tête* si sostituisce un tono paradossale che diviene teso fino all'angoscia in *Labyrint* (Labirinto), cortometraggio che Lenica gira in Polonia nel 1962. Realizzato con le tecniche di découpage, montaggio fotografico e dise-

38. Ivi.

39. J. Lenica, *La genèse de «Monsieur Tête»*, in Id., *Préface à Monsieur Tête*, Editions Bruchmann, Munich 1970, ora in J.L. Passek (a cura di), *Jan Lenica*, cit., p. 75.

40. Ivi.

gno animato, il film vede il protagonista, novello Icaro, sorvolare una città vittoriana, immobile nella luce fredda e abitata da strane creature: una donna stretta tra le zampe di un rettile, animali misteriosi, esseri bizzarri che costringono l'uomo a entrare in una sorta di prigione. Infine, il protagonista decide di abbandonare quel luogo inquietante; ma, mentre sta per spiccare il volo, viene ucciso. Lo humour di marca surrealista si fonde qui con una sensazione di paura latente suscitata in gran parte dall'ambientazione urbana, triste e inquietante insieme, che sembra prendere vita e incarnarsi in esseri minacciosi.

Anche il successivo *A* (1964) è segnato da una forte essenzialità visiva e da un tono del racconto che richiama la letteratura di Kafka. La narrazione, condotta sullo sfondo di una scenografia elementare, vede un uomo, vestito semplicemente di nero, affrontare un'enorme lettera A che gli impedisce ogni movimento e sembra volerlo imprigionare. Solo a prezzo di sforzi straordinari il protagonista riesce a liberarsene: ma all'orizzonte si profila una gigantesca lettera B.

Lenica arriva poi alla prova del lungometraggio con *Adam II* (1969), film girato con un'équipe ridottissima (accanto al regista lavorano solo l'operatore e il compositore delle musiche) in oltre tre anni di lavoro. Il racconto, anche qui come in *Labyrint*, si concentra su un unico protagonista, disegnato con un tratto di grande essenzialità, e su una scenografia lineare e antispettacolare. Il protagonista del racconto, Adamo II, è uno come tanti, un uomo solo che si affaccia, curioso, su una realtà che gli è sconosciuta. Nel mondo che scopre, la natura è scomparsa; tutto è meccanizzato o computerizzato; le relazioni umane sono ridotte ad azioni sempre uguali e prive di qualsiasi sentimento. Il protagonista cerca di conoscere tutto e insieme di proteggersi: rifiuta di uniformare la sua testa ovale ai crani quadrati che tutti possiedono, affronta l'invadenza della televisione e delle merci da consumare, infine cerca di ritrovare il paradiso perduto dell'era precibernetica.

La narrazione si svolge sul piano puramente visivo: il film trascura la dimensione sonora (non ci sono né dialoghi né commento, soltanto delle didascalie, come in un film muto) se non per la presenza di effetti sonori e soprattutto della musica, che interpreta gli snodi della storia in un'interazione forte con le immagini. E l'abilità grafica di Lenica arriva qui a uno dei suoi punti più alti: il nero dei contorni di uomini e cose è bordato di un rosso cupo, mentre i personaggi, opachi, si stagliano su sfondi scuri e incombenti su cui s'innestano immagini televisive ed elettroniche.

Dopo un intermezzo in cui Lenica gira un omaggio al cinema di Feuillade con *Fantorro le justicier* (Fantorro il giustiziere, 1971), che intreccia riprese dal

vero e découpage di foto, è la drammaturgia di Alfred Jarry a ispirare gli ultimi due lavori del regista, *Ubu roi* (Ubu re, 1976) e *Ubu et la grande grenouille* (Ubu e la grande ranocchia, 1979). Lenica inventa un Ubu del tutto originale, né marionetta né figura piatta, nonostante l'uso del découpage: piuttosto il regista ne fa una creatura tratteggiata in un inchiostro luminoso, fluida e plastica, in cui il grigio e il marrone s'illuminano di tocchi rosso vivo o di raggi azzurrini. Il tono non è quello della farsa, quanto piuttosto di un rito acido e sarcarstico, in una figuratività caricaturale che rimanda al riso grottesco e crudo dei disegni di Grosz.

Gli uomini e le cose: Walerian Borowczyk

Di origine polacca ma parigino d'adozione, Walerian Borowczyk (1923-2006) è pittore e grafico oltre che regista, sia di film d'animazione sia di opere dal vero: in effetti le due dimensioni s'intrecciano nel corso della sua attività, con la seconda che finisce per prevalere dagli anni Sessanta in poi – *Goto, l'isola dell'amore* (*Goto, l'île d'amour*) è del 1968 –, traducendosi in una serie di produzioni segnate dalla tematica erotica e da una maniera stilistica di grande raffinatezza.

Dopo gli esordi nel cinema d'animazione accanto a Jan Lenica, Borowczyk si trasferisce a Parigi dove lavora con i cineasti Chris Marker e Arcady, con i quali produce il corto *Les astronautes* (Gli astronauti, 1959). Del 1963 è la pellicola successiva, *Renaissance* (Rinascita), realizzata animando oggetti. Il film si apre su un interno devastato da un'esplosione; oggetti, vetri, arredi sono ridotti a brandelli e sparsi ovunque. Poi, lentamente, ogni cosa si ricompone. Un gufo impagliato ritrova piume e occhi; una tromba riacquista il suono; i lineamenti di un gruppo di persone ritratte in fotografia si riallineano; una bambola esce dalla cesta dei giocattoli e ritrova vesti e collana; le pagine lacere di un libro rientrano nella rilegatura. Al suono della tromba e al trillo della sveglia gli oggetti danzano leggeri, ma una nuova esplosione restituisce la stanza al caos iniziale.

Il tema è quello, caro ai surrealisti, dell'accostamento inconsueto e spiazzante di oggetti quotidiani, percorso da una vena pessimistica – l'impossibilità di mantenere un ordine logico nelle cose – che diverrà più esplicita nell'unico lungometraggio d'animazione (con inserti dal vero) girato da Borowczyk, *Le théâtre de M. et M.me Kabal* (Il teatro di M. e M.me Kabal, 1967). Protagonista del film – realizzato con tratti semplicissimi, neri su uno sfondo bianco crema – è una coppia, i coniugi Kabal, che vivono in un universo deserto, lunare, popolato solo da creature sconosciute e repellenti. Oppresso da una moglie ar-

rogante, costretto a vivere in una casa-scatola che è la sua prigione, il signor Kabal è un uomo triste e privo di speranza, chiuso in meccanismi ripetitivi e allucinanti; sua unica evasione è il sogno, rappresentato nel film attraverso le riprese dal vero. È evidente qui l'influenza della scrittura di Kafka, oltre che del surrealismo, nella chiusura opprimente della vita di Kabal e nell'atmosfera allucinatoria che la circonda. Il mondo, le cose, gli altri esseri – la donna e i mostruosi alieni che popolano una terra inospitale – sono altrettanti strumenti di tortura per Kabal, uomo perseguitato che tuttavia non riesce mai ad abbozzare un tentativo di ribellione se non rifugiandosi nell'attività onirica – che poi è la realtà ripresa fotograficamente. Qui emerge l'ironia amara di Borowczyk che, ispirandosi alla logica dell'assurdo *à la* Ionesco, contrappone a un universo da incubo il sogno di una realtà quotidiana idealizzata, dai toni pastello evidentemente fasulli.

Michel Ocelot e l'animazione francese contemporanea

Dagli anni Settanta a oggi la cinematografia francese è quella che, nel panorama dell'animazione europea, più ha saputo costruire un modello stilistico autonomo da quello hollywoodiano-disneyano: da un lato grazie alla presenza di centri di studi e produzione (come La Fabrique fondata da Laguionie, cui si è già accennato) e a festival come quello di Annecy, dall'altro a una politica pubblica di sostegno per le produzioni sia televisive sia cinematografiche. Lo stile francese si basa su una grafica che esclude il ricorso massiccio alla tecnologia e agli effetti speciali e che punta piuttosto su un tratto semplice e raffinato, spesso vicino allo stile dell'illustrazione popolare e del fumetto (come in Chomet), mentre la narrazione trae ispirazione da fiabe e leggende antiche (come in Ocelot), rilette e aggiornate al mondo contemporaneo.

Così sono sia i grandi autori a continuare a lavorare – oltre al *Roi et l'oiseau* di Grimault negli anni Ottanta escono *Les maîtres du temps* (I padroni del tempo) di Laloux e Moebius[41] (1981) e *Gandahar* dello stesso Laloux (1988) – sia nuovi autori a emergere sul grande schermo. Molti di essi lavorano con il gruppo di Folimage, fondato da Jacques-Rémy Girerd nel 1984 a Valence, nel sud della Francia. Tra le loro produzioni figura il lungometraggio *La profezia delle ranocchie* (*Prophétie des grenouilles*, 2003) dello stesso Girerd, che affronta con toni da commedia i temi pressanti della salvaguardia della natura e che lavora

41. Jean «Moebius» Giraud (1938), noto come illustratore e fumettista, ha lavorato come scenografo e autore di storyboard a diversi film, tra cui *Alien* (1979), *Tron* (1982), *The Abyss* (1989), *Space Jam* (1996) e *Il quinto elemento* (*Le Cinquième élément*, 1997).

su un tratto di grande raffinatezza, sostituendo agli effetti speciali di scuola hollywoodiana un disegno rétro che richiama i libri di fiabe illustrati.

Oltre a Girerd, uno degli autori più importanti degli ultimi anni che ha lavorato con il gruppo Folimage è l'olandese Michael Dudok de Wit (1953)[42]. Dopo aver studiato a Ginevra e in Inghilterra, dove fa il suo apprendistato come pubblicitario, Dudok de Wit realizza un episodio pilota per una serie, *Tom Sweep*, che però non vedrà mai la luce, per poi approdare a Folimage, dove realizza il corto *Le moine et le poisson* (Il monaco e il pesce, 1994, candidato all'Oscar). Del film, che narra una storia semplicissima, quella di un monaco che cerca di pescare un pesce e che finisce per diventare una cosa sola con esso, resta nella memoria la straordinarietà del disegno: realizzata con pennello e inchiostro di china, l'opera delinea con pochissimi tratti personaggi e paesaggio (il monaco, ad esempio, è un semplice triangolo), recuperando la linearità essenziale del disegno orientale[43].

Anche il lungometraggio di Sylvain Chomet (1963) *Appuntamento a Belleville* (*Les triplettes de Belleville*, 2003) lavora sulla semplicità della tecnica e insieme sulla raffinatezza del tratto e del racconto. Amante del disegno fin dall'infanzia, Chomet[44] inizia a lavorare come fumettista, prima in Francia, dove studia, e poi in Inghilterra, dove si impiega come creatore di storyboard e dove muove i primi passi come animatore in uno studio pubblicitario. Da quest'esperienza nasce il desiderio di cimentarsi in un cortometraggio animato, che si concretizza – dopo dieci anni di lavoro – in *La vieille dame et les pigeons* (La vecchia signora e i piccioni, 1998).

Poi Chomet si trasferisce in Canada, dove avvia il progetto di *Appuntamento a Belleville*[45]. Il film punta a resuscitare, con il disegno alla Tintin e il gusto attento della citazione, volti e atmosfere della Francia popolare dagli anni Trenta ai Sessanta, tra Fred Astaire, Joséphine Baker e Charles Trenet, in un ritmo che è quello del music-hall e in un tono che mescola con leggerezza commedia e nostalgia per un'epoca, briosa e travolgente, irrimediabilmente tra-

42. Cfr. G. Ciment, *Michael Dudok de Wit. Profondeur et simplicité*, in «Positif», n. 508 (2003), pp. 91-92.

43. Il suo secondo corto, premiato con l'Oscar, *Père et fille* (2000), è invece una produzione anglo-olandese, che esplora la relazione tra padre e figlia ancora in uno stile semplicissimo e profondo, che richiama in qualche modo la spiritualità buddhista.

44. Cfr. G. Ciment, *Sylvain Chomet. Faire flotter des bateaux impossibles*, in «Positif», n. 508 (2003), pp. 78-82.

45. Cfr. P. Rouyer, *Les Triplettes de Belleville. Un tour de France... et d'Amérique*, in «Positif», n. 508 (2003), pp. 76-77.

scorsa. Del resto, nota lo stesso regista, «è più facile entrare nel sogno quando le cose si sono allontanate nel tempo [...]. L'animazione permette di inserire in modo plausibile la dimensione fantastica dei sogni nel quotidiano, riesce a far galleggiare navi impossibili»[46].

Graficamente, Chomet dichiara di ispirarsi al tratto affascinante, semplice solo in apparenza, di Daniel Goossens, oltre che alla pittura e alla grafica di Egon Schiele e Henri de Toulouse-Lautrec. Ne risulta un disegno di grande raffinatezza ma non troppo levigato, che anzi cerca una linea vivida e scorrevole. Dal punto di vista cinematografico, inoltre, i riferimenti vanno alla comicità stralunata di Jacques Tati, a Fellini, a Chaplin e (soprattutto) al volto impassibile di Keaton, replicato nelle sembianze anodine del protagonista, oltre che allo humour dei Monty Python e di Terry Gilliam.

Negli anni Novanta è stato il cineasta Michel Ocelot (1943) a ottenere i migliori successi, anche commerciali, per il cinema d'animazione europeo. Nato in Francia, Ocelot trascorre l'infanzia e l'adolescenza in Guinea – e delle fiabe africane intrise di magia si ricorderà per la serie dei film dedicati al personaggio di Kirikù – per poi studiare belle arti in Francia e a Los Angeles.

Regista di molti corti animati sia per la televisione francese sia per il cinema, tra cui *Les filles de l'égalité* (Le figlie dell'uguaglianza, 1981) e *Les quatre vœux* (I quattro desideri, 1987), Ocelot si affaccia al lungometraggio nel 1998 con *Kirikù e la strega Karabà* (*Kirikou et la sorcière*), che ottiene un ottimo successo. Prodotto in Europa – il lavoro si è svolto in Francia, Belgio e Lussemburgo, e alcune delle animazioni sono state realizzate in Ungheria e in Lettonia – il film rielabora una leggenda africana acquistando un fascino esotico per molti aspetti inedito, certo lontano dai cliché più consueti, a cui contribuisce sul piano della narrazione anche l'abilità del regista nell'uscire dalla morale tipica della fiaba per proporre una soluzione non convenzionale.

Realizzato con una tecnica che prevede anche l'uso della computergrafica, il film si basa su un disegno molto semplice e dal fascino immediato, che riprende per molti aspetti l'iconografia del pittore Rousseau il Doganiere (le immagini della vegetazione della savana), ma anche la grafica tipica della pittura tradizionale africana (evidente soprattutto nei personaggi di Karabà e dei suoi schiavi-feticci), popolata di figure bidimensionali dalle forme semplici e geometriche, quasi del tutto prive di profondità e dipinte in colori brillanti e vivaci[47].

46. Cit. in G. Ciment, *Sylvain Chomet...*, cit., p. 82.

47. Il personaggio di Kirikù torna anche in *Kirikù e gli animali selvaggi* (*Kirikou et les bêtes sauvages*, 2005), che però, pur nella gradevolezza del racconto, poco aggiunge all'originale inventiva del primo film.

Il lavoro successivo del cineasta francese è *Principi e principesse* (*Princes et princesses*, 1999), film composto da sei episodi e realizzato con la tecnica del découpage. Dal punto di vista del racconto Ocelot continua qui la rilettura originale delle fiabe tradizionali già proposta nel precedente *Kirikù*. Nelle sei sezioni dell'opera, infatti, le principesse sono, una volta tanto, non mero oggetto del desiderio maschile ma protagoniste e detentrici del potere. Così le piccole storie messe in scena da un regista e da due attori-disegnatori che interpretano i protagonisti dei diversi episodi propongono, di volta in volta, una principessa resa statua da un sortilegio, una regina egiziana padrona della vita e della morte dei suoi sudditi, una strega medievale colta e intelligente che viene presa in sposa al posto della principessa, una vecchietta giapponese d'inizio Ottocento dall'insospettata prestanza fisica, una principessa di un tempo futuro esigente e sola, e, infine, un principe e una principessa che con una serie di baci si trasformano in rana, lumaca, farfalla, rinoceronte, finché non si ritrovano l'uno nei panni dell'altra e decidono di essere, comunque, una coppia.

Con ironia e leggerezza, Ocelot mette in discussione gli stereotipi del maschile e del femminile e indica agli spettatori la possibilità di una relazione uomo-donna libera dai ruoli codificati della tradizione. Per quanto concerne lo stile, Ocelot abbandona la tecnologia digitale per affidarsi alla tecnica antica del ritaglio; ne deriva un film che, rifacendosi esplicitamente alle opere di Lotte Reiniger degli anni Venti, recupera l'artigianalità tipica del cinema d'animazione nell'era pre-digitale e acquista tutto il fascino delle fiabe antiche, con le figure nere che si stagliano sullo sfondo azzurro e luminoso.

L'ultimo lavoro del regista francese è *Azur e Asmar* (*Azur et Asmar*, 2006), realizzato in animazione 3D. La fiaba narrata nel lungometraggio si muove su un doppio binario: quello del racconto in sé – il film, ambientato nel Medioevo, è incentrato sulla storia di due fratelli di latte, uno francese, l'altro maghrebino, che vengono separati durante l'adolescenza ma che riusciranno comunque a ritrovarsi, nonostante i pregiudizi – e quello simbolico, in cui entrano in gioco tutti i discorsi relativi al rapporto tra l'Occidente e il mondo arabo, ai differenti modi di vedere le cose e di interpretare la vita. Così Ocelot ha scelto di modellare la sua storia sulla figuratività (i colori, le forme, si direbbe i profumi e i sapori) della civiltà islamica medievale: splendida nei cromatismi, vivace, e soprattutto capace di accogliere persone provenienti da un altro paese e con un diverso credo religioso, come viene mostrato nella sequenza in cui la piccola principessa mostra ad Azur la sua città, facendogli vedere in rapida successione la moschea, la sinagoga e una chiesa cattolica, e come è evidente nella scelta del regista di utilizzare nel racconto sia il francese sia l'arabo. Dal punto

di vista stilistico, il film possiede una strordinaria eleganza formale, frutto di un lavoro pluriennale con la tecnologia del 3D, che tuttavia rifiuta la spettacolarità e le immagini a effetto per le quali di solito questa tecnica viene utilizzata, privilegiando invece la semplicità e la purezza espressiva.

La Gran Bretagna

Gli angry young men dell'animazione: Godfrey, Dunning e Williams

Accanto alla produzione spettacolare-didattica di consumo di Halas & Batchelor, il cinema d'animazione inglese assorbe, a partire dai primi anni Sessanta, i fermenti d'innovazione che ruotano intorno al movimento degli *angry young men*: alla ribellione contro il sistema politico e i valori tradizionali corrisponde, in campo artistico, la necessità di un rinnovamento profondo delle forme e dei contenuti di letteratura, teatro e cinema. Anche l'animazione reagisce al nuovo clima e crea opere non più dirette al solo divertimento dei bambini o alla loro educazione (come succedeva nella gran parte della produzione degli anni Quaranta e Cinquanta), ma destinate soprattutto agli adulti e segnate da un tono più tagliente e grottesco, satirico, disegnate con un tratto secco, lineare, lontano dalle rassicuranti morbidezze di stampo disneyano.

In questa direzione, sono i canadesi George Dunning e Richard Williams e l'australiano Bob Godfrey a dare l'impulso maggiore al film animato britannico. Il lavoro di Godfrey (1921) è segnato da uno humour acido, che si traduce nel piacere di rovesciare parodisticamente le situazioni più comuni per leggerne i risvolti paradossali e spesso privi di senso, e da una costante attenzione ai comportamenti dell'individuo contemporaneo, che vede contrassegnati da un erotismo latente e continuamente insoddisfatto. Quest'ultimo in particolare è il tema dell'antifemminista *Polygamous Polonius* (Polonio poligamo, 1960), il mediometraggio con cui si afferma, di *Henry 9 'til 5* (Henry dalle 9 alle 5, 1970), in cui osserva sarcasticamente le fantasie sessuali di un mediocre impiegato, e di *Kama Sutra Rides Again* (Kama Sutra colpisce ancora, 1971), in cui a essere rappresentate sono le squallide manie erotiche di una coppia di mezza età, mentre *Alf, Bill and Fred* (Alf, Bill e Fred, 1964) racconta le vicende assurde e grottesche di tre personaggi – un uomo, un cane e un'anitra – con le loro incredibili disavventure.

I due canadesi George Dunning (1920-1979) e Richard Williams (1933), dopo aver studiato al National Film Board, decidono di trasferirsi in Gran Bretagna alla metà degli anni Cinquanta. I primi lavori di Dunning non su commis-

sione (per il resto lavora soprattutto a serie televisive) sono caratterizzati da uno stile grafico semplice ed elementare e da tematiche di stampo filosofico: il corto *The Wardrobe* (L'armadio, 1960) è la storia assurda della relazione tra due uomini e una misteriosa scatola; *The Apple* (La mela, 1962) racconta i bizzarri contrattempi occorsi a un uomo, novello Guglielmo Tell, che cerca di acquistare una mela; *The Ever Changing Motor Car* (L'auto cangiante), sempre del 1962, vede invece l'autore alle prese con una satira pungente della società contemporanea dominata dalla presenza pervasiva e predominante delle macchine.

Ma è con il lungometraggio *Yellow Submarine – Il sottomarino giallo* (*Yellow Submarine*, 1968), sceneggiato a partire dalle canzoni dei Beatles, che Dunning raggiunge una delle sue prove migliori. Il film, a disegni animati, vede i quattro Beatles in viaggio sul sottomarino giallo del titolo verso il paese di Pepperland, che è stato conquistato dai Biechi Blu, nemici della musica e della gioia; saranno le canzoni dei Fab Four a riportare colori e suoni nel paese. La trama, estremamente esile, è costruita sulla logica surreale del sogno psichedelico; la grafica esuberante, giocata su tinte sgargianti (rosa acceso, verde acido, blu elettrico), mescola la pop art ai personaggi del cinema e dei fumetti, le icone della pubblicità e della cultura di massa all'art nouveau, fino a Dalì e a Rauschenberg, in un *pastiche* allegro e trascinante.

In seguito Dunning realizza altri due corti di contenuto più impegnato, *Moonrock 10* (Pietra lunare 10, 1970), di ambientazione fantascientifica, e *The Maggot* (La larva, 1973), in cui affronta il tema della tossicodipendenza in relazione ai pericoli cui i bambini possono essere esposti; rimane invece incompiuto il progetto di un lungometraggio tratto dalla *Tempesta* di Shakespeare.

L'attività di Richard Williams si svolge in gran parte nel settore della pubblicità e in quello, marginale solo in apparenza, dei titoli di testa animati (tra i quali sono da ricordare almeno quelli di *Ciao Pussycat* di Donner, 1964, e di *James Bond 007 – Casino Royale* di John Huston, 1967). La vena caustica di Williams si segnala con forza nei lavori non su commissione come i corti *A Lecture on Man* (Una conferenza sull'uomo, 1962) e *Love Me, Love Me, Love Me* (Amami, amami, amami), dello stesso anno. In entrambi a dominare è il ritratto impietoso della società borghese, tratteggiato con un segno lineare che si fa quasi astratto.

Dal punto di vista formale il capolavoro di Williams è però *A Christmas Carol* (Racconto di Natale, 1971), premiato con l'Oscar l'anno successivo. Tratto dall'opera omonima di Dickens, il film gioca tutto sulla ripresa dell'iconografia ottocentesca (stampe, illustrazioni popolari, dipinti) e restituisce con grande evidenza il fascino antico della Londra vittoriana, percorso tuttavia dalla vena tragica del racconto che dipinge un'umanità miserabile e derelitta.

Tra gli anni Settanta e il Duemila: gli indipendenti

Insieme alla produzione francese, l'animazione inglese degli ultimi vent'anni si caratterizza come la più vivace d'Europa. Tipica del mondo del cartoon britannico è la stretta interazione tra la televisione pubblica (in particolar modo Channel Four, la rete nata su mandato esplicito del governo per basare la sua programmazione su produzioni indipendenti) e gli artisti, che nei programmi da essa promossi trovano sia la stabilità finanziaria sia l'occasione per elaborare e presentare i loro film. A questo si aggiunge un sistema pubblicitario che da un lato utilizza molto spesso l'animazione per la realizzazione di spot e dall'altro contribuisce alla nascita di nuovi studios in cui è possibile reinvestire gli utili in sperimentazioni e lavori di ricerca.

Tra le case di produzione, un ruolo di spicco spetta senz'altro alla Aardman Animation di David Sproxton (1954) e Peter Lord (1950), che fin dai primi anni Ottanta si dedicano all'animazione di pupazzi in plastilina. Una delle loro idee più fortunate è quella di abbinare registrazioni dal vivo di conversazioni reali a pupazzi animati, ottenendo effetti stranianti che tuttavia sfociano in un cinema dalla volontà documentaristica e di denuncia. Su questo principio lavorano due serie di corti, *Conversation Pieces* (Brani di conversazione, 1981) e *Lip Synch* (Sincronismo labiale, 1989), e soprattutto *Interviste mai viste* (*Creature Comforts*), realizzato sempre nel 1989 da Nick Park (1958). Il film, che abbandona il tono da *cinéma-vérité* di Sproxton e Lord per adottare piuttosto una comicità surreale (ed esilarante), accosta delle interviste, in cui persone comuni descrivono la loro esistenza, alle immagini di animali-pupazzi in plastilina. Il risultato è un racconto in cui le figure degli animali si fondono in maniera spiazzante e tuttavia incredibilmente fluida con le voci umane: l'accuratissima sincronizzazione e, soprattutto, la capacità degli animatori di restituire i gesti e i tic quotidiani degli uomini attraverso il filtro delle creature animali fanno paradossalmente dell'opera un ritratto profondamente umano della società inglese.

Park è stato poi il creatore dei due celebri personaggi di Wallace e Gromit, ovvero un inventore non troppo brillante e il suo cane dagli occhi a palla, protagonisti di una serie di corti di grande vivacità (usciti in Italia col titolo di *Wallace e Gromit e altre storie*, 1993). Negli ultimi anni Park e la Aardman si sono dedicati a coproduzioni in grande stile con l'americana Dreamworks Skg, tra cui il lungometraggio di notevole successo *Galline in fuga – Chicken Run* (*Chicken Run*, 2000), anch'esso realizzato animando pupazzi di plastilina e l'ausilio della computer animation per le scene più complesse.

Sempre nel campo dell'animazione di oggetti, infine, il cinema britannico annovera l'opera dei gemelli Timothy e Stephen (1947) Quay, statunitensi di

nascita ma attivi a Londra fin dai primissimi anni Settanta. I loro film si ispirano a una figuratività d'avanguardia che recupera istanze espressioniste e surrealiste: oggetti disparati come posate, teschi, chiodi, bulloni, e poi immagini pubblicitarie, vecchie fotografie e incisioni, bambole e manichini si mescolano sullo schermo in filmati destinati alla pubblicità ma anche alle sigle di programmi o ai video musicali. Tra i lavori non su commissione sono da ricordare almeno *The Cabinet of Jan Švankmajer* (Lo studio di Jan Švankmajer, 1984), un estroso omaggio al maestro ceco (la cui opera è ricostruita tramite l'animazione di oggetti: bulloni, ingranaggi di orologi, pinze, bambole...), *Street of Crocodiles* (La strada dei coccodrilli, 1985), da un racconto di Bruno Schulz – e la poetica dell'autore di *Botteghe color cannella* è singolarmente consonante con quella dei due fratelli, popolata com'è di oggetti polverosi, presenze rarefatte, colori e odori sovrabbondanti e penetranti – e *In absentia* (2000), su musiche composte appositamente da Stockhausen.

L'Europa dell'Est prima e dopo il Muro

Fino agli anni Ottanta il cinema d'animazione nei paesi dell'Est europeo continua a godere i frutti della situazione tutto sommato favorevole inauguratasi nel secondo dopoguerra. La presenza di una rete produttiva di stato fa sì che agli studi di animazione sia assicurato un sostegno economico costante e canali distributivi sicuri. Il legame con le tradizioni popolari e con il folklore regionale (che assicura anche l'apprezzamento del pubblico) continua a caratterizzare il lavoro degli autori dell'Europa orientale. Anche le tecniche sono spesso legate a forme d'arte tradizionali (come il teatro di marionette), o si appoggiano alle ricerche formali tipiche del collage o della caricatura.

Se, fino a tutti gli anni Settanta, non mancano le pressioni ideologiche perché il contenuto dei film sia concorde alla politica di regime, con l'avvento della *glasnost* (dunque a partire dagli anni Ottanta) i confini rigidi della censura si aprono: ne deriva una maggiore libertà espressiva e il cinema d'animazione si trasforma in un'espressione artistica critica e anticonformista.

Così, a partire dai primi anni Ottanta, in alcuni paesi si assiste alla ripresa di un'attività cinematografica indipendente, in particolare in Estonia con l'opera di Priit Pärn), Ungheria – *A lègy* (La mosca, 1980) di Frenc Rófusz è stato premiato con un Oscar – e Polonia, in cui è attivo Zbigniew Rybczynsky, che vince un Oscar nel 1981, con il film *Tango*, prima di emigrare negli Stati Uniti per dedicarsi alla videoarte. In questo panorama variegato e in continua mu-

tazione emergono due grandi figure d'autore: il russo Iurij Norštein e il ceco Jan Švankmajer.

Il 1989 è un anno cerniera: i mutamenti politici si riflettono anche sul territorio dell'animazione, con un ridimensionamento drastico delle risorse e la perdita di ogni stabilità produttiva. Nei paesi dell'ex blocco sovietico gli artisti si trovano a confrontarsi con il libero mercato e con la scarsa attenzione che questo dimostra da sempre verso il cinema d'animazione; per molti l'unica risorsa è spostarsi all'estero e continuare a lavorare con il sostegno economico di altri stati.

L'animazione surrealista di Jan Švankmajer

È necessario restituire all'irrazionalità il suo spazio ufficiale, per rendere conto del ruolo che essa riveste nella psiche dell'individuo. La civiltà scientifica, tecnica, che si organizzi in regime totalitario o liberale, riserva all'irrazionale solo disprezzo. Ma l'irrazionalità della mente umana possiede un'energia enorme e tende con tutti i mezzi alla sua realizzazione. Nonostante questo la civiltà attuale conosce un solo modo di comunicare con questa forza: la repressione.[48]

In questa dichiarazione di Jan Švankmajer si legge con chiarezza la vicinanza dell'artista ai temi del surrealismo. Per il regista ceco (nato nel 1934 a Praga), il cinema d'animazione non è che un mezzo per portare alla luce le forze irrazionali che abitano la psiche dell'individuo e che al contrario la società tende a reprimere. Perciò per Švankmajer l'arte – e di conseguenza il film – non può che avere un carattere sovversivo, di ribaltamento di abitudini, gesti, azioni quotidiane di cui l'artista mostra l'incongruenza e l'assurdità.

La scelta della tecnica dell'animazione di oggetti e pupazzi consente a Švankmajer di immergere l'orizzonte di azione consueto in un universo fantastico in cui le cose possiedono vita propria e si ribellano alle convenzioni d'uso. La relazione di utilità attraverso la quale consideriamo quello che ci circonda si spezza; piuttosto, il regista punta a recuperare un rapporto magico con gli oggetti, svincolato dall'utilitarismo e dalla concretezza della normalità. Così animare gli oggetti non è tanto un'arte fine a se stessa, quanto piuttosto un metodo per spiazzare lo spettatore, per metterlo davanti a un quotidiano che si fa inconsueto e perciò ambiguo, inquietante, straniato[49].

48. J. Švankmajer, *La magie des objets*, in «Analogon», n. 7 (1991).

49. Su Švankmajer cfr. M. Bouteillet - G. Heck, *Entretien avec Jan Švankmajer*, in *Jan Švankmajer. Un surréaliste du cinéma d'animation*, Musée d'art moderne et contemporaine de Strasbourg, Strasbourg 1999, pp. 26-34; P. Hames (a cura di), *Dark Alchemy: The Films of Jan Švankmajer*, Flicks Books, Trowbridge 1995, e B. Fornara - F. Pitassio - A. Signorelli (a cura di), *Jan*

Švankmajer entra a far parte del gruppo surrealista ceco dal 1970, grazie all'incontro con Vratislav Effenberger, il fondatore del movimento a Praga[50]. Autore di una trentina di corti e di tre lungometraggi, *Neco z Alenky* (Alice, 1987), *Lecke Faust* (Lezione Faust, 1994) e *Spiklenci slasti* (I cospiratori del piacere, 1996), disegnatore, poeta, pittore, scrittore, ceramista, creatore di oggetti tattili, nei primi anni Cinquanta Švankmajer è studente di scenografia prima alla scuola superiore di arti applicate di Praga, poi all'università, dove apprende l'arte delle marionette. Diviene presto membro del celebre Théâtre noir, oltre che della famosa compagnia Laterna Magika, all'epoca diretta da Emil Radok, con la quale fa le sue prime esperienze teatrali. Le marionette ricoprono un ruolo di grande importanza nell'opera del regista, sia in quanto segno di un legame forte con la tradizione boema e dunque simbolo di un punto di ancoraggio, di sicurezza di fronte all'angoscia del mondo («Creo i miei golem per difendermi dai pogrom della realtà», ha scritto), sia come icona della condizione dell'uomo contemporaneo, manipolato da forze più grandi e più potenti di lui.

Fin dal primo corto, *Poslední trik pana Schwarcewaldea a pana Edgara* (L'ultimo trucco del signor Schwarzewald e del signor Edgar, 1964), è centrale nella poetica del regista – come si diceva – l'uso surrealista degli oggetti e del corpo umano, che viene smontato e rimontato (o mutilato) come fosse una cosa. Così l'opera d'esordio mostra due uomini ripresi dal vero, la cui testa è però fatta di cartapesta (una testa che spesso si apre, mostrando un bizzarro contenuto: strumenti musicali, fotografie, ma anche congegni meccanici e insetti vivi). Lungo il racconto, i protagonisti si sfidano a colpi di eccentrici giochi di prestigio; dapprima la competizione è leale, poi diviene sempre più serrata finché i due non iniziano a mangiarsi reciprocamente. Le parti del corpo via via scompaiono e alla fine non restano che le braccia. In modo analogo, in *Tma-světlo-tma* (Buio-luce-buio, 1989) il corpo di un essere umano si costruisce, pezzo per pezzo, a partire da due braccia d'argilla. In una stanza, una delle due mani accende la luce; dalle due porte entrano via via le varie parti del corpo

Švankmajer, Bergamo Film Meeting, Bergamo 1997; lo speciale dedicato al regista in «Cineforum», n. 363 (1997), pp. 14-31; B. Schmitt, *Jan Švankmajer. Les éclairs de l'inconscient*, in «Positif», n. 508 (2003), pp. 86-90; *Švankmajer, E&J bouche à bouche*, Éditions de l'œil, Paris 2002.

50. Ricorda Švankmajer che, rispetto al movimento francese, «il surrealismo cèco è sempre stato in un certo qual modo più moderato nel fantastico. Metteva di più l'accento sul lato poetico delle nostre ricerche» (cit. in B. Fornara - F. Pitassio - A. Signorelli (a cura di), *Jan Švankmajer*, cit., pp. 59-60). Sul rapporto tra il surrealismo e il cinema cfr. E. Ciccotti, *Avanguardia e cinema in Cecoslovacchia*, Bulzoni, Roma 1989.

(un cervello e una lingua veri, le altre parti in argilla) fino a formare un uomo che, però, può stare nella stanzetta solo rannicchiato; l'unico gesto che riesce a compiere è quello di spegnere la luce, ripiombando nel buio.

Per il regista la realtà è dunque oggetto di una continua operazione di straniamento, per cui gli oggetti sono programmaticamente deprivati della loro funzione d'uso e si caricano di significati nuovi e perturbanti, legati alla magia e alla fantasia più che alla razionalità o alla funzionalità. In quest'ottica, esistono per ciascuno cose speciali, che conservano il ricordo dell'infanzia o di una sensazione particolare; come sostiene Švankmajer stesso,

> in accordo con le scienze esoteriche, credo alla conservazione di un certo contenuto negli oggetti che sono stati toccati da esseri in condizione di grande sensibilità. Questi oggetti, caricati emotivamente, sono allora capaci, in certe condizioni, di rivelare il loro contenuto e toccarli provoca delle associazioni o delle analogie con le immagini del nostro inconscio. Così in molti dei miei film uso oggetti che ho «sentito».[51]

Il processo creativo è quindi per Švankmajer qualcosa che in larga parte rimane incontrollabile; è un'emersione dall'inconscio del frutto del lavoro di un «laboratorio interiore» che si nutre di stimoli provenienti dalla realtà rielaborandoli nei territori ignoti alla coscienza (fatti di ossessioni, idiosincrasie, angosce, ricordi) per poi offrirli all'intelletto, che li raccoglie e li trasmette al film.

Un processo del genere si nutre di più tecniche creative: l'inquietante bestiario di marionette, burattini, disegni e animali vivi di *Rakvičkárna* (Fabbrica di bare, 1966), il frottage di *Et cetera* (1967), il collage di *Historia naturae* (1967, in cui si mescolano disegni mutuati da antichi trattati di botanica e biologia con insetti e animali veri, come in una Wunderkammer senza vita, in un immaginario che rimanda a quello del pittore Arcimboldo), la tradizione di burattini cechi di *Don Šain* (Don Giovanni, 1970, con il dramma che va in scena sulle tavole di un inquietante teatro la cui platea rimane costantemente vuota), l'animazione di argilla (mescolata alle riprese dal vero) de *Zánik domu Usherů* (La caduta della casa Usher, 1980), che evoca un universo inanimato in cui le uniche forme di vita sono le bizzarre concrezioni biologiche che nascono dalla manipolazione dell'argilla e che sembrano assumere un aspetto organico.

Le fonti letterarie sono diverse, ma partono tutte dalla matrice comune dello humour nero: i racconti di Edgar Allan Poe, i romanzi gotici inglesi (Walpole), il nonsense grottesco di Lewis Carroll. Proprio l'opera dello scrittore in-

51. J. Švankmajer, cit. in P. Hames (a cura di), *Dark Alchemy...*, cit., pp. 110-111.

glese è alla base del primo lungometraggio di Švankmajer, *Neco z Alenky*, realizzato in tecnica mista (animazione di oggetti e pupazzi più riprese dal vero). La celebre storia della ragazzina che attraversa lo specchio e s'imbatte in un mondo parallelo e magico, dove gli animali parlano e hanno comportamenti bizzarri e gli oggetti prendono vita, è interpretata dal regista ceco secondo un'ottica surrealista: la metamorfosi dei giocattoli in esseri viventi e le continue mutazioni della bambina spostano la storia verso un universo grottesco e inquietante trasformandola, da favola sorridente, in un angoscioso sogno infantile. Ogni oggetto si apre e, una volta smontato, rivela una natura angosciante, orrorifica, spesso repellente. È il mistero della visione che, come il celebre occhio tagliato della sequenza d'apertura del buñueliano *Chien andalou*, chiede allo spettatore di abbandonare le convenzioni percettive per aprirsi a una visione inedita e per niente tranquillizzante.

Dal punto di vista della narrazione, il meccanismo del racconto è cogente: una volta innescata, la sequenza delle disavventure, delle trasformazioni, dell'immersione in un universo parallelo è inarrestabile, come in un sogno o in un incubo dal quale non si riesce a svegliarsi. Il mondo dei film di Švankmajer è inquietante, costrittivo, perturbante; tutto quello che compone l'esistenza quotidiana cambia continuamente modificando l'orizzonte usuale in uno spazio sconosciuto (il mondo dell'inconscio, del magico, dell'irrazionale) che cela sorprese non sempre piacevoli. Di conseguenza, la metamorfosi è figura centrale per il regista, in quanto variazione dell'essere e slittamento continuo di definizioni che non si fermano in un solo significato ma ne comprendono molti, stratificandoli sullo stesso oggetto.

Lecke Faust è invece una rilettura del celebre personaggio che mescola più fonti (da Marlowe a Grabbe a Goethe, passando per i racconti tradizionali dei burattinai cechi). Nel film, realizzato con la tecnica dell'animazione di argilla insieme alle riprese dal vero, Švankmajer riflette sul destino dell'umanità, costretta o ad accontentarsi del benessere istituzionalizzato proposto dalla pubblicità e imposto dall'economia mondiale, o ad affrontare una ribellione impossibile che non può che sfociare nel fallimento individuale, in un'interpretazione che si fonda su una delle ossessioni del regista, ovvero la condizione degli esseri umani come quella di eterni sottoposti, asserviti alla volontà di un «grande burattinaio» che determina ogni azione e ogni pensiero, e al quale non si ha neanche la forza di ribellarsi. Come scrive lui stesso,

> Di che parla in pratica il mio *Faust*? Della manipolazione. Sicuro. Ma cosa lo differenzia ad esempio dal *Faust* di Goethe o di Marlowe? In Goethe e in Grabbe,

> Faust è un titano che si ribella. Sguardo romantico sull'onnipotenza del sapere. [...] Il mio *Faust* non parla né di una personalità eccezionale (del resto lui, nel ruolo di Faust, vi viene costretto, e di Faust ne arrivano degli altri, il ruolo è offerto in pratica a chiunque prenda il volantino) né di una ribellione (o altrimenti di una ribellione in ginocchio). Per tutto il viaggio Faust viene «guidato» in senso sia figurato che letterale. [...] Dunque, nel mio film, Faust non è né un romantico titano, né un ribelle, tantomeno un criminale. È un uomo «come un altro», che si è lasciato costringere in una tragica posizione (ruolo), che porta avanti con onore fino all'amaro epilogo. Si tratta in pratica di un vero e proprio paradosso. Un uomo viene costretto nel tragico personaggio di Faust, del ribelle Faust, e contro questa costrizione non si ribella neppure.[52]

Spiklenci slasti (film realizzato con l'animazione di fotografie e fotogrammi non proiettati in continuità ma ripresi con la tecnica del passo uno) affronta un'altra delle tematiche predilette dal regista, la sessualità e la repressione sociale. I «cospiratori del piacere» sono un gruppo di comuni cittadini – una postina, un commissario di polizia, un'annunciatrice televisiva – devoti al freudiano principio del piacere e decisi ad attuare a ogni costo le loro bizzarre preferenze sessuali, trascurando (volutamente) il principio di realtà. Così i codici di comportamento dettati dalla società sono dimenticati e derisi in una vita sessuale che si abbandona all'immaginazione, alla magia, ai rituali simbolici. Il contrasto forte nella pellicola – che ne rappresenta anche l'idea di fondo – è tra gli innocui e gioiosi vizi dei protagonisti e le gigantesche e crudeli perversioni della società: le guerre, la pulizia etnica, le epidemie. Non si tratta però di un film a tesi: la ricchezza immaginativa delle situazioni e la fantasia delle figurazioni ne fanno piuttosto un palinsesto in cui si legge – come in *Faust*, ma anche in *Alice* – la lotta del singolo individuo contro la società, la condanna della freddezza spietata della civiltà occidentale, la libertà giocosa del piacere e del desiderio.

Gli ultimi due lungometraggi del cineasta ceco, *Otesánek* (2000) e *Sílení* (Follia, 2005), mescolano le riprese dal vero alle tecniche d'animazione con una predominanza della componente fotografica. Il primo, centrato sulla vicenda grottesca di una coppia che finisce per allevare come se fosse vero un bambino intagliato in un pezzo di radice, recupera il clima tra l'onirico e il surreale tipico di Švankmajer, mentre il secondo appartiene più decisamente al genere horror e s'ispira alle atmosfere di Edgar Allan Poe e del marchese De Sade.

52. J. Švankmajer, *Faust. The Script*, Flicks Books, Trowbridge 1996, p. 12 (trad. it. in B. Fornara - F. Pitassio - A. Signorelli [a cura di], *Jan Švankmajer*, cit., pp. 66-67).

Il mondo incantato di Iurij Norštein

Collaboratore di Ivanov-Vano fino dai primi anni Sessanta, Iurij Norštein (1941) inizia a realizzare suoi cortometraggi proprio in quel periodo. Il mondo creato dal regista è di grande originalità e profondità. Dopo un primo film, *25-e pervy den* (25 ottobre-primo giorno, 1967), che anima immagini provenienti dalla pittura d'avanguardia degli anni Dieci e Venti, Norštein trova una sua via personale all'animazione.

I soggetti che predilige per i suoi film sono storie di animali legate alle antiche fiabe russe. In *Lissa i sajaz* (La volpe e la lepre, 1973), le figurine disegnate si muovono in un mondo bidimensionale, che non mira alla verosimiglianza o all'antropomorfizzazione quanto alla ripresa delle illustrazioni popolari delle favole e alle decorazioni del folklore russo (con gli sfondi che sono campiture piatte, di colore chiaro, coperte da arabeschi e ghirigori colorati, come in una stoffa tradizionale). Nel successivo *Zaplja i zuravl* (L'airone e la gru, 1974) i personaggi, raffigurati con un tratto di grande raffinatezza, tutto giocato sui toni dell'azzurro e del grigio, si muovono in una natura autunnale e malinconica, in un'atmosfera sospesa tra una realtà pallida e un sogno dai contorni incerti.

È un cinema fatto di apologhi, alla maniera di Fedro o di Esopo, in cui gli animali vivono i vizi e le virtù umani ma anche in un mondo che è soltanto loro, impenetrabile. L'opera di Norštein, come ha scritto lui stesso, allude alla vita e alle sue coloriture sentimentali: è «l'incontro di un'anima buona e sensibile col male, con gli aspetti negativi del mondo. E poi [...] la vita, i sogni, le illusioni, le speranze, ma anche le amarezze e i disinganni»[53]. Anche ne *Jozik v tumane* (Il riccio nella nebbia, 1975), che segue il vagabondare di un riccio in una foresta sconosciuta, l'atmosfera è quella di una natura notturna, sospesa tra sogno e realtà; splendida l'apparizione, che punteggia il film, di un cavallo bianco immerso nella nebbia, un'immagine che ricorda certi dipinti di Chagall.

In *Skakska skasók* (Il racconto dei racconti, 1979), da molti considerato il suo capolavoro – realizzato con la tecnica del ritaglio e del disegno animato e un uso superbo dell'illuminazione –, Norštein non si confronta con un racconto tradizionale, ma, come indica il titolo stesso del film, tratteggia una sorta di *summa* delle infinite suggestioni che nascono da tutte le favole. Il film può essere definito come un'immagine delle strutture della coscienza; e in effetti il regista accumula intorno al piccolo protagonista, un lupetto grigio, una serie di immagini evocative che sono sogni, ricordi d'infanzia, memorie lontane (la vita di Norštein bambino in campagna, durante la seconda guerra mondiale), co-

53. I. Norštein, cit. in M. Maisetti, *Iurij Norštein il poeta*, Isca, Milano 1988, p. 6.

sì come l'inconscio le raccoglie e la memoria le fa emergere, a tratti indistinte, talvolta più vivide del reale. Dalla presenza ricorrente di una madre che culla il suo bambino al suono di una ninna nanna («Dormi o verrà il lupacchiotto grigio e ti porterà nel bosco sotto un ramo di salice») nascono, come in un sogno, le immagini: una casa di legno, il mare, un pescatore, il cadere della neve, le ombre dei soldati chiamati al fronte, i fuochi d'artificio che festeggiano la fine della guerra, un bambino che mangia una mela in un parco innevato... Il film si chiude su una strada vuota, illuminata da un lampione: simbolo del viaggio e della speranza, l'inquadratura finale lascia lo spettatore con una nota di ottimismo, che tempera la malinconia struggente che percorre tutto il film.

Come ha scritto Chiara Magri – ed è forse la migliore conclusione all'analisi della sua opera – un lavoro di Iurij Norštein nasce da una continuità necessaria tra arte e vita:

> Il film si fa nel corso della stessa lavorazione, giorno dopo giorno, anno dopo anno. La tecnica infatti è tutto fuorché facile e immediata: Norštein rifiuta ogni avanguardia artistica e vede quella contemporanea come un'arte che sfugge alla vita. Si serve del découpage facendone un procedimento lentissimo e laborioso, ritaglia una miriade di elementi anche microscopici e utilizza molti diversi livelli di profondità per costruire un'immagine dettagliata e soffusa, minuziosa e indefinita, che ha la fisicità dei sogni e la stratificazione della memoria, un'immagine in cui il chiaroscuro ha assorbito e filtrato ogni colore.[54]

54. C. Magri, *Il cinema d'animazione verso il duemila*, in G. Rondolino, *Storia del cinema d'animazione*, Utet, Torino 2003, p. 455.

Testi
Jan Lenica e Jan Švankmajer

Da Jan Lenica, L'animazione*, in Jean-Loup Passek (a cura di),* Jan Lenica*, Centre Georges Pompidou, Paris 1980*

Perché faccio disegni animati

Il cinema è la forma di narrazione visiva che l'uomo ha sempre sognato. La pittura raccontava sul piano del quadro, tentando a volte di infrangere la barriera del tempo (come i pittori del Quattrocento) e di mostrare avvenimenti che si svolgevano in temporalità diverse. Anche i tentativi di riprodurre il movimento hanno origini lontane: gli animali dei dipinti di Lascaux talvolta hanno sei zampe o più in posizioni diverse. Tutte le forme delle storie raccontate per immagini erano dei tentativi per rendere il tempo in maniera statica. Unendo le dimensioni del movimento e del tempo nell'immagine, il cinema è diventato lo strumento ideale della narrazione visiva. L'immagine mobile e, in seguito, la parola gli hanno procurato dei mezzi di grande suggestione per agire sulla fantasia. All'inizio si accontentava di registrare la realtà; ma, a poco a poco, la cinepresa si mise a sfruttare sempre più le sue proprietà magiche; Méliès ricorreva ai trucchi e manipolava l'immagine come fosse un collage; Ejzenštejn provocava associazioni nuove servendosi di un montaggio intellettuale che consisteva nel far entrare in collisione due immagini, la cui risultante dava un terzo valore; in effetti si trattava sempre di un collage, ma che si svolgeva nel tempo.

A mio parere sono i surrealisti ad avere fatto di più per il cinema. Nei loro primi film hanno abolito completamente la frontiera tra realtà e finzione, tra mondo visibile e immaginario, hanno restituito al cinema il rango di arte sovrana. Il surrealismo ha avuto un'importanza capitale per lo sviluppo del cinema che, gravitando per forza di cose attorno al teatro, scoprì una forma di narrazione inaccessibile a quest'ultimo. La cinepresa era in grado non solo di mostrare il mondo reale come mai fino a quel momento si era potuto fare, ma poteva anche portare alla lu-

ce gli ingranaggi del subcosciente, rendere visibile ciò che visibile non era. I film, poco numerosi ed ermetici, dei surrealisti ebbero un'influenza fondamentale sul modo di vedere e di osservare, e quindi sulle forme della narrazione visiva. Trent'anni più tardi la loro influenza sull'evoluzione del cinema è indubitabile, allo stesso titolo di quella che il surrealismo ha esercitato su tutte le arti plastiche. Lo spirito surrealista ha liberato lo sguardo dai canoni e dalle abitudini del tradizionalismo, ha rivelato la sfera dei sogni e delle fantasie, ha reso paritari il mondo visibile e la sua rappresentazione soggettiva, infine ha fatto passare il cinema dalla prosa alla poesia.

Il cinema è un'arte? Sì e no. Di per se stesso non è che un nuovo strumento tecnologico. È nato come spettacolo popolare di massa e lo è ancora oggi. È un fenomeno tipico nell'epoca dell'integrazione generale delle arti, nel momento in cui i confini si cancellano, non solo tra territori vicini, ma anche tra l'arte e tutto ciò che fino a oggi non era considerato tale. Il mio atteggiamento verso il cinema è di due tipi. Da un lato mi affascina e mi attira, lo considero come il mezzo di espressione più moderno e credo che potrà essere, a certe condizioni, una sintesi delle arti: di letteratura, pittura, teatro e musica. D'altro canto, però, la creazione delle condizioni necessarie perché il cinema assurga al rango di arte incontra difficoltà immense. Il film è una grande macchina che non può essere condotta da un uomo solo. Il sistema si è complicato nel corso degli anni, cosa che ha aumentato i costi di produzione. «La sola arte cinematografica è il disegno animato, perché l'artista può darvi libero corso alla sua immaginazione e realizzare tutto ciò che desidera». Lo ha detto Charlie Chaplin, e io non ho niente da aggiungere tranne che condivido la sua opinione e che è per questo che faccio disegni animati. L'arte è individualista, e il cinema, per sua natura, è ben lontano dall'esserlo. Lo scrittore e il pittore conducono un dialogo solitario con la loro opera; nel caso del cinema non si è mai soli, in nessun'altra arte si è tanto dipendenti dagli altri, dalle circostanze, dall'improvvisazione, dalla tecnologia. Il solo mezzo di sfuggire al sistema di creazione collettivo è il film d'animazione, che permette di riunire in una sola mano numerose funzioni: quella dello sceneggiatore, del regista, dello scenografo, del montatore eccetera.

Da Maïa Bouteillet - Georges Heck, Entretien avec Jan Švankmajer*, in* Jan Švankmajer. Un surréaliste du cinéma d'animation*, Musée d'art moderne et contemporaine de Strasbourg, Strasbourg 1999*

[...] Qual è il suo rapporto con la psicanalisi?

Com'è evidente tutti i surrealisti hanno subito l'incanto e l'influenza della psicanalisi e dell'opera di Sigmund Freud. Vi hanno trovato cose che avevano colto

intuitivamente. Ma io lavoro con il simbolismo freudiano attraverso l'inconscio. Per esempio il mio film *Jabberwocky* è un vero e proprio manuale di psicanalisi. E il mio ultimo film *I cospiratori del piacere* in origine doveva intitolarsi *Il principio di piacere*, un concetto creato da Freud. Poi ho cambiato il titolo perché non volevo usare gli stessi termini. Penso che il titolo che ho finito per scegliere sia migliore. Nel film, i personaggi sono mossi dal principio di piacere. Dall'altra parte, la televisione rappresenta il principio di realtà. *I cospiratori del piacere* è un film sulla libertà. Il principio di piacere è sempre legato al principio di libertà, mentre il principio di realtà è legato alla repressione.

[...]

Quali sono i suoi punti di riferimento in campo letterario?

In quanto surrealista sono francofilo, ma la letteratura che ha influenzato i miei film è piuttosto anglosassone: Lewis Carroll, Horace Walpole. C'è anche *Il pozzo, il pendolo e la speranza* tratto da Edgar Allan Poe e da Villiers de l'Isle-Adam, l'unico francese. Quanto ai soggetti letterari, non faccio mai adattamenti. Mi servono come impulso per la creazione. Si tratta più che altro di interpretazioni molto libere di soggetti dati. Per tutti gli altri film, i soggetti sono miei. Per Faust ho utilizzato i dialoghi di tutte le versioni teatrali che ho letto, quelle di Goethe, Grabbe, Marlowe e Gounod e di un marionettista ceco, Kopcky.

[...]

Quali sono i temi ricorrenti delle sue opere?

Prima di tutto il tema dell'angoscia, della paura. Mia madre era una persona molto ansiosa. Dalla campagna si trasferì in città, ma non le è mai piaciuto viverci. Non si è mai abituata, per lei tutto era un problema: attraversare la strada, telefonare... In più, quand'ero piccolo, c'era la guerra. I bombardamenti erano continui, bisognava rifugiarsi nelle cantine. Mia madre mi ha trasmesso la sua angoscia. Posso dire che sono sempre angosciato di fronte alle persone, alle situazioni. Per me il film, le riprese, sono una specie di terapia. Con il film posso esternare le mie angosce, le mie paure e sbarazzarmene di colpo.

Si tratta di un processo cosciente?

In effetti la creazione è inconscia e cosciente nello stesso tempo. I temi, i soggetti nascono dall'inconscio. Aspetto che qualcosa venga a galla. Se un tema arriva, se si concretizza, si può iniziare a lavorare consciamente su un soggetto. Ho anche sceneggiature ricavate da sogni. I miei sogni sono pieni d'angoscia. Da bambino facevo spesso lo stesso sogno. Si ripeteva sempre uguale: fuggivo davanti a dei soldati nazisti. Fuggivo attraversando piccoli cortili, intorno a delle case – nel quartiere dove abitavo c'erano molte corti interne. Nel sogno la mia fuga, i per-

corsi che facevo erano molto concreti, molto reali. Quando mi svegliavo, guardavo dalla finestra, osservavo i percorsi fatti nel sogno e mi preparavo per il sogno successivo. Cercavo in anticipo le vie di fuga.

[...] Lavora a partire da un copione molto preciso?

All'inizio il copione è sempre molto dettagliato. Per *Alice* avevo anche disegnato uno storyboard. Ma in realtà, quando inizio a girare, non guardo più il copione. Ogni mattina, prima delle riprese, ne scrivo direttamente uno nuovo. Perché quando si inizia a lavorare, tutto cambia. Tu sei di un certo umore, gli attori di un altro. Tocchi con mano gli accessori concreti e questo cambia molte cose. Durante il lavoro scrivo il nuovo copione su dei pezzi di carta. Tutto può cambiare fino all'ultimo momento. Fino all'ultimo minuto invento, modifico. Forse avrete notato che i miei lavori hanno inquadrature molto brevi. In un film animato non si possono fare riprese lunghe con la macchina da presa. I miei film sono la combinazione di scene dal vero e di scene animate. Nel cinema d'animazione il movimento della macchina da presa è molto frammentato, utilizzo pochi movimenti di macchina. Per evitare lo squilibrio non utilizzo né movimenti di macchina, né riprese lunghe nelle parti dal vero perché voglio che lo spettatore comprenda e percepisca il film come un'unità. Voglio che non si trovi più a dissociare la realtà dal sogno, da quello che è immaginato nel film. [...]

Può parlarci del cinema d'animazione?

Non mi sono mai considerato un cineasta d'animazione. Se faccio dell'animazione, non è per piacere o per amore di questa tecnica, ma per esprimere al meglio ciò che voglio dire. Come avete potuto vedere, nei miei film animo degli oggetti reali, elementi concreti che lo spettatore riconosce prima di tutto come oggetti d'uso. Do loro un movimento che nella realtà non possiedono. Cerco così di annullare il rapporto utilitaristico con l'oggetto, di dare agli spettatori una sorta di incertezza nelle loro relazioni con gli oggetti. Voglio far vedere che quei rapporti possono essere molto diversi, un po' come nelle società primitive in cui gli oggetti non avevano soltanto una funzione utilitaristica ma anche una funzione magica, funzione che oggi si è persa. [...] Oggi non c'è nessuna comunicazione tra le persone e gli oggetti. Tramite l'animazione, voglio forzare le persone a comunicare con gli oggetti. Per me, l'animazione ha prima di tutto un carattere sovversivo. Al contrario, per la maggior parte dei registi di film animati l'animazione è una questione di piacere, di gioco. Io me ne servo per ragioni ideologiche [...].

PARTE SECONDA

Le Americhe

Gli Stati Uniti

Le origini

Per molti spettatori cinema d'animazione vuol dire Disney e Disney vuol dire Stati Uniti, ovvero un paese in cui l'industria cinematografica si è sviluppata e consolidata fin dai primi decenni del Novecento. Con queste premesse sembrerebbe semplice ricostruire anche le origini del cinema animato, ma in realtà le omissioni nei titoli di testa, le copie mal conservate o definitivamente perdute e le scarse testimonianze dirette hanno reso questa ricerca particolarmente ardua. Come osserva Bendazzi: «Tutto ciò che segue *Steamboat Willie* appartiene alla storia; ciò che lo precede, per quanto a volte artisticamente o spettacolarmente di ottimo livello, è situato nell'era arcaica»[1].

Agli inizi del Novecento il cinema d'animazione statunitense è in pieno fermento: gli artisti si spostano incessantemente da uno studio all'altro e la produzione è concentrata a New York. È qui che il pittore canadese Raoul Barré (1874-1932) realizza alcuni brevi filmati pubblicitari e nel 1914 fonda uno dei primi studi di animazione. Barré non è ricordato solo per meriti artistici ma anche per alcune importanti innovazioni tecniche, quali l'uso della perforazione standard dei fogli su cui venivano disegnati i soggetti da animare per impedire salti fra un'immagine e l'altra e la tecnica dell'intarsio (*slash system*), grazie alla quale sul fondale fisso viene lasciato uno spazio vuoto in cui inserire ritagli su misura sui quali disegnare il movimento dei personaggi.

Nel 1916 nasce l'International Film Service, la cui funzione è utilizzare i copyright di alcuni fumetti pubblicati sulle riviste di proprietà di William Ran-

1. G. Bendazzi, *L'animazione*, in G.P. Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale.* II/1. *Gli Stati Uniti*, Einaudi, Torino 1999, p. 865.

dolph Hearst[2] per trasformarli in film animati. Il progetto sembra destinato al successo; nel giro di un paio d'anni, però, l'esperienza si conclude, non tanto per la mancanza d'impegno dei talenti coinvolti ma per le alterne vicende della casa madre. È una situazione destinata a ripetersi nel corso degli anni successivi: di fronte alla crisi economica che sta colpendo il paese e che coinvolge anche l'industria cinematografica, il settore dell'animazione è il primo a risentirne. In ogni caso, non si tratta di un'esperienza inutile perché alcuni tra i giovani talenti coinvolti – Walter Lantz tra gli altri – non mancheranno di farsi notare in seguito.

John Randolph Bray (1879-1978) è un'altra figura di spicco in questi decenni di incessanti trasformazioni ed esperimenti: i Bray Studios sono i primi a organizzarsi secondo criteri moderni di ripartizione del lavoro, in modo da ridurre i tempi produttivi e rendere l'intero processo più efficiente ed economico. Animatore e disegnatore, presto Bray decide di dedicarsi esclusivamente all'attività imprenditoriale e lo fa con ottimi risultati. Nel giro di pochi anni, registra ben tre brevetti rispettivamente per l'uso di scenografie fisse stampate e non più disegnate a mano, per l'utilizzo delle sfumature di grigio nel disegno, e infine per l'uso di scenografie realizzate su fogli di celluloide trasparente da applicare al disegno da animare.

Questo brevetto è contemporaneo a quello depositato da Earl Hurd, che prende il nome di *cell process* ed è destinato a giocare un ruolo determinante nel cinema animato mondiale. Il principio su cui si basa Hurd ribalta quello individuato da Bray: sui fogli di celluloide vengono disegnate le varie posizioni dei soggetti da animare e successivamente questi sono inseriti nella scenografia. Bray comprende immediatamente l'importanza della scoperta di Hurd: prima assume il potenziale rivale nel proprio studio, e in seguito fonda con lui la Bray-Hurd Patent Company per poter vendere entrambe le licenze.

Con la stessa sagacia imprenditoriale, Bray mette a segno altri due successi: la produzione di *Colonel Heeza Liar* (Heeza il colonnello bugiardo, 1922-1924), una delle serie più amate dell'epoca, basata su un personaggio dall'aspetto insignificante ma dall'immaginazione degna del Barone di Münchhausen, e i filmati di addestramento o di propaganda bellica la cui richiesta è incrementata dall'ingresso degli Stati Uniti nel primo conflitto mondiale. Nel 1920 Bray produce il primo film statunitense animato a colori, il cortometraggio *The Debut of*

2. William Randolph Hearst (1863-1951) è stato uno dei primi e più importanti magnati della comunicazione; a lui si è ispirato Orson Welles per il personaggio di Charles F. Kane, protagonista di *Quarto potere* (*Citizen Kane*, 1941).

Thomas Cat (Il debutto del gatto Thomas), ma è un'esperienza destinata a non avere seguito per i successivi dieci anni: il procedimento è troppo dispendioso e la pellicola con l'emulsione a colori è particolarmente delicata e facilmente soggetta ad abrasioni.

L'esperienza di Bray è sintomatica del clima di fermento e di febbrile attività di un'epoca in cui si mettono a punto numerose innovazioni tecniche e si fissano regole linguistiche e di stile. Vernon George Stallings inventa il pannello rotante o reggetta, che sopperisce alla scomodità di disegnare su una tavola fissa; nel 1913 William C. Nolan – già socio di Barré – utilizza per la prima volta la carrellata, e un anonimo assistente, dimenticandosi di inserire lo sfondo al di sotto del personaggio, inventa una delle gag più fortunate del cinema animato, quella dello sbadato che invece di precipitare in un burrone continua a camminare sospeso nell'aria.

Se da un punto di vista artistico e organizzativo si tratta di un periodo ricco di avvenimenti, è anche vero che spesso questi sono difficili da ricostruire e documentare perché il cinema d'animazione e chi vi lavora non sono considerati sufficientemente importanti per essere ricordati in futuro: con maggiore frequenza di quanto non accada per i tecnici operanti nel cinema dal vero, in quello animato vengono omessi i nomi dei disegnatori e degli animatori e le riviste specializzate non si curano di riportare informazioni critiche al riguardo. In questo contesto, il cinema d'animazione si trova in una posizione assai precaria, perché viene considerato come una curiosità adatta a riempire i vuoti tra un film dal vero e l'altro o per rendere più moderni e appetibili *vaudeville* e varietà.

Winsor McCay, domatore di zanzare e dinosauri

Gli spettacoli teatrali di varietà e intrattenimento noti come *vaudeville*[3], in cui erano compresi i *chalk talk*[4], sono una presenza costante nei primi anni del cinema d'animazione: molti dei futuri talenti che ne decreteranno la nascita e lo sviluppo sono illustratori di insegne teatrali o scenografi e spesso propongono proprio nei teatri le loro prime animazioni. Inoltre il teatro è, insieme al circo, una fonte inesauribile di ispirazione al punto che illusionisti, clown, domatori e animali feroci sono i protagonisti delle prime storie animate.

3. Si tratta di uno spettacolo composto da numeri di canto, danza, illusionismo e sketch comici.

4. Durante i *chalk talk* (racconti del gessetto) un disegnatore realizzava su una lavagna delle caricature di personaggi famosi o di volontari presi tra il pubblico oppure vignette satiriche e di attualità.

A ciò non fa eccezione una delle personalità più originali e note dell'animazione statunitense e non solo: Winsor McCay. A dispetto della fama acquisita prima come fumettista e poi come animatore, anche McCay è stato vittima di quella disattenzione per i dati biografici e cronologici che spesso è stata riservata ai personaggi e agli eventi del cinema delle origini. Per lungo tempo si è infatti pensato che l'artista fosse nato a Spring Lake (Michigan) nel 1871, fino a quando lo storico e animatore John Canemaker non ha stabilito che la data e il luogo di nascita corretti erano rispettivamente il 1867 e il Canada. Persino sul nome completo di McCay si nutrono dubbi: a volte è citato come Zenas Winsor McCay, altre come Zenic, altre ancora come McKay.

L'autodidatta McCay è impegnato in una lunga gavetta prima di essere chiamato a New York da James Gordon Bennett, editore del «New York Herald» e del «New York Evening Telegram». Nei primi anni del Novecento su queste pagine vengono pubblicate le sue strisce, caratterizzate dal tratto preciso e dalle storie originali: *Hungry Henrietta* è una bambina che divora qualsiasi cosa, incurante delle dimensioni e della commestibilità; *Little Sammy* starnutisce con tanta potenza da abbattere interi palazzi; la serie *Dreams of a Rarebit Fiend* (I sogni di un fanatico dei toast al formaggio) racconta degli incubi prodotti dall'ingestione di un innocuo toast al formaggio; infine, *Little Nemo in Slumberland* occupa un'intera pagina dell'edizione domenicale con i sogni ambiziosi di un ragazzino destinato a una costante frustrazione. Ma l'attività di McCay non si ferma al disegno: già dal 1906 l'artista si esibisce in spettacoli di *chalk talk*, e all'esecuzione rapida e precisa della caricatura di alcuni soggetti scelti tra il pubblico presente in sala McCay aggiunge un altro numero che intitola *The Seven Ages of Man*, in cui i disegni di due volti distinti vengono invecchiati progressivamente, dando l'impressione di un modificarsi dinamico.

La strada da qui all'animazione vera e propria è breve: il primo film animato, il mediometraggio ispirato ai personaggi del fumetto *Little Nemo*, viene creato nel 1911 per uno dei numerosi varietà a cui McCay ha dedicato un decennio della propria vita. Con l'aiuto di James Stuart Blackton della Vitagraph, viene realizzata una cornice dal vero in cui McCay accetta la sfida lanciata da un gruppo di amici scommettendo di riuscire a far muovere sullo schermo i propri disegni; le immagini successive mostrano le diverse fasi della lavorazione, tutte portate a termine dall'artista in persona con l'aiuto di pochi, maldestri assistenti. Il film termina con la sorpresa e l'entusiasmo degli amici, una reazione che anticipa quella del pubblico in sala.

Per evitare una sovrapposizione che lo avrebbe danneggiato, McCay prende accordi precisi in modo che il successivo *The Story of a Mosquito* (Co-

me lavora una zanzara, noto anche come *How a Mosquito Operates*, 1912) non venga proiettato nelle sale mentre l'autore lo utilizza nei suoi *vaudeville*. La storia di una zanzara che succhia il sangue a un uomo addormentato è semplice ma dotata di un efficace umorismo nero: sopraffatta dall'ingordigia, la zanzara – disegnata con un cilindro che la fa assomigliare tanto a un gentiluomo quanto a un becchino – si ingrossa fino a esplodere. Oltre alla tecnica minuziosa – McCay disegna personalmente le migliaia di disegni necessari –, è da sottolineare l'originale combinazione tra personaggi ben definiti e storie con una precisa coerenza interna, due caratteristiche allora insolite e che permettono al pubblico di assaporare la novità di questo cortometraggio. Ed è proprio ciò che accade a chi, una sera del 1914, si trova al Palace Theater di Chicago per assistere alla proiezione del nuovo film di McCay: *Gertie il dinosauro* (*Gertie the Dinosaur*).

Gertie è un enorme dinosauro femmina, docile ma dotato di una personalità spiccata e incline a qualche capriccio da primadonna, che si esibisce assieme al suo creatore dando così vita a una perfetta integrazione tra le azioni del disegno animato e quelle dell'attore in carne e ossa. McCay è la spalla della sua creatura, la invita a eseguire alcuni numeri di abilità (inchinarsi, salutare il pubblico) e la riprende quando non risponde con prontezza o si lascia distrarre da un mammut o da un serpente marino di passaggio.

La novità di questa opera animata non consiste solo nella cura del disegno e nella vivacità della storia, ma anche nella finezza con cui viene definito il carattere di Gertie. Ciononostante, il dinosauro segna la fine della carriera teatrale del suo creatore: non volendosi impegnare in una battaglia legale contro il giornale che reclamava l'esclusiva sui suoi disegni, McCay rinuncia a utilizzare l'animazione nei varietà e così, dopo aver dotato il film di un'altra cornice dal vero simile a quella di *Little Nemo*, lo distribuisce nel circuito cinematografico per il quale il giornale non deteneva l'esclusiva.

Nel 1918 viene presentato al pubblico *The Sinking of Lusitania* (L'affondamento del *Lusitania*), in cui è descritto l'inabissarsi del transatlantico britannico colpito da un sottomarino tedesco. L'episodio, avvenuto nel maggio del 1915, ebbe un ruolo determinante nell'entrata in guerra degli Stati Uniti, e McCay illustra con commovente partecipazione il sacrificio di tanti passeggeri civili senza venire meno ai tratti più personali del suo stile. Non solo: in dieci minuti l'artista dimostra come il cinema d'animazione non sia solo curiosità e intrattenimento o comicità e parodia, ma possa essere anche cronaca e documentazione.

La produzione successiva di McCay è testimoniata da alcuni frammenti e da tre film girati nel 1921 insieme al figlio Robert. Questi sono raggruppati

sotto il titolo di *Dreams of a Rarebit Fiend*, come l'omonima serie a fumetti. Il primo di questi film, *The Pet* (Il cucciolo), mostra un cane che, diventato enorme, si muove per la città come un mostro; *Bug Vaudeville* (Il varietà dell'insetto) mette in scena uno spettacolo di varietà che ha per protagonisti degli insetti non antropomorfizzati; infine, in *The Flying House* (La casa volante) un'anziana coppia dota la propria casa di ali e motore e parte per un viaggio nel cosmo.

In questo stesso periodo McCay abbandona l'animazione su carta per passare al rodovetro; i risultati non sono però altrettanto notevoli, non solo dal punto di vista tecnico ma anche per quanto riguarda lo stile e il ritmo della narrazione. Inizia così una fase di ritorno al fumetto e all'illustrazione, che si interrompe bruscamente il 26 luglio 1934 a causa dell'improvvisa morte dell'autore.

La lezione di McCay è emblematica e allo stesso tempo rara: quando entra in contatto con i mezzi di intrattenimento di massa il suo disegno, ispirato all'Art Nouveau e particolarmente attento ai dettagli, non viene semplificato ma si adatta al nuovo mezzo tenendo conto delle sue numerose esigenze. In particolare, McCay è consapevole delle differenti qualità che i disegni finalizzati a simulare il movimento devono avere rispetto a quelli che saranno contemplati staticamente e senza sottostare allo scorrere del tempo: questi ultimi, infatti, non sono destinati ad alimentare il rapimento dello spettatore davanti alla magia del cinematografo.

Ma, come sempre accade, dopo i pionieri vengono i consolidatori a trasformare in norma produttiva quella che all'inizio è stata un'avventura utopica. Per questo, una delle dichiarazioni più famose di McCay suona tanto profetica quanto amaramente realistica: «L'animazione dovrebbe essere un'arte. E così io l'ho concepita – ma, da quel che vedo, voi ragazzi ne avete fatto un commercio. Non un'arte, un commercio. Peccato»[5].

Paul Terry: la forza di uno stile ingenuo

Nel 1915, un anno dopo la nascita del dinosauro Gertie, Paul Terry (1887-1971) si affaccia al mondo dell'animazione. Il suo debutto avviene con *Little Hermann* (Il piccolo Hermann), parodia di un prestigiatore allora assai noto. Sebbene il talento di Terry non sia eccezionale, la sua natura caparbia gli permette di raggiungere risultati destinati a durare nel tempo.

5. G. Bendazzi, *Cartoons. Cento anni di cinema d'animazione*, Marsilio, Venezia 1992 (1ª ed. 1988), p. 24.

Impiegato nello studio di Bray, Terry si fa conoscere dal grande pubblico creando Al Falfa, un contadino bonario dotato di una personalità piuttosto neutra: quello che potrebbe essere un grave difetto, si rivela essere il punto di forza di questo personaggio destinato a sopravvivere per molti anni. Durante la prima guerra mondiale Terry è arruolato nell'esercito per il quale realizza film di carattere medico e, al ritorno alla vita civile, fonda un proprio studio e avvia la produzione sistematica delle avventure del suo fortunato contadino. Nel 1921 inizia la produzione della serie delle *Aesop's Fables* (Le fiabe di Esopo), che con le favole di Esopo hanno in comune solo gli animali eletti a protagonisti. I film vengono prodotti al ritmo di uno alla settimana; forse anche per questo non sono particolarmente originali nello stile e nemmeno nelle sceneggiature, eppure godono di un pubblico affezionato. Tra i suoi estimatori si conta anche l'esordiente Walt Disney, al quale Terry soffia per una lunghezza il primato dell'animazione sonora: *Dinner Time* (Ora di cena) precede infatti di poco il disneyano *Steamboat Willie*.

Questo fatto non va però letto come una caratteristica dello studio di Paul Terry, perché il regista è particolarmente sospettoso nei confronti delle nuove tecnologie. Anche negli anni Trenta non utilizza per le proprie animazioni né il sonoro né il colore, e non si adegua alla tendenza ad abbandonare gli episodi indipendenti per concentrarsi sul lungometraggio o su serie incentrate su protagonisti forti e ben caratterizzati. Solo nel 1938 Terry e i suoi collaboratori mettono a punto i primi personaggi dal tratto e dalla personalità costanti e quattro anni dopo nasce *Mighty Mouse*, il piccolo topo dotato di poteri e forza straordinari.

Sebbene l'animazione sia piuttosto elementare, al pubblico piace l'idea di un topolino nei panni di un supereroe, al punto che Mighty Mouse avrà un buon seguito anche quando verrà proposto sotto forma di fumetto e di serie televisiva. Con i bambini come spettatori d'elezione non stupisce che le opere animate di Terry siano molto semplici, ma se l'animazione è debole è anche vero che non mancano gag di buon livello e soprattutto le storie non peccano di eccessivo perbenismo. Pur conservando un'animazione monotona nei gesti e nelle espressioni, dopo il 1946 lo studio di Terry modifica il proprio stile avviando la serie delle cornacchie Heckle e Jeckle, arroganti e per nulla amabili: anche per uno degli studi più conformisti e meno caratterizzati, i tempi dei buoni sentimenti sono definitivamente conclusi.

Nel 1955, del tutto inaspettatamente, Paul Terry si ritira a vita privata e cede lo studio al network radiofonico e televisivo Columbia Broadcasting System (Cbs), che nomina direttore artistico Gene Deitch (1924), proveniente dallo

studio di produzione United Productions of America (Upa). Con lui lo stile cambia radicalmente, e mentre i personaggi più noti ma anche più triti vengono messi da parte, nuovi talenti vengono assunti: tra di loro spiccano l'animatore Ernest Pintoff (1931-2002) e il soggettista Jules Feiffer (1929), che in seguito raggiungerà la fama internazionale come vignettista. Una delle creazioni più curiose ideate in questo nuovo clima è l'elefante Sidney, un pachiderma complessato che manifesta il proprio imbarazzo succhiandosi la proboscide.

Nonostante il successo, la guida di Deitch dura solamente due anni perché la nuova linea viene giudicata troppo progressista e irriverente. Ma anche se si preferisce ripescare i vecchi, innocui personaggi, la modernità ha ormai raggiunto quei disegni animati anche noti come «Terrytoon» e sta per superarli definitivamente.

Otto Messmer, Pat Sullivan e il Felix conteso

Se nel cinema dal vero il riconoscimento dello status artistico del regista non è stato immediato, nel cinema d'animazione il processo è stato ancora più lungo e il caso di Otto Messmer (1892-1983) è in tal senso emblematico. Sebbene Messmer abbia diretto più di 150 episodi delle avventure del gatto Felix, nei *credits* è sempre apparso il nome del produttore Pat Sullivan (1887-1933), spesso indicato come il creatore del pensieroso gatto bianco e nero. Messmer non ha mai goduto dei proventi ricavati dai film e dal merchandising legato al personaggio di Felix e non ne ha mai detenuto i diritti cinematografici. Eppure ha sempre considerato la sua una condizione privilegiata perché, schivo e poco interessato alla gloria, non era obbligato a preoccuparsi d'altro a parte disegnare e dirigere con gentile autorevolezza il piccolo team che garantiva coerenza grafica e psicologica al personaggio.

Dopo una formazione scolastica a indirizzo artistico, Messmer intraprende la carriera di fumettista, che costituirà la prima tappa verso la professione di animatore in un cammino ispirato direttamente a quello del suo eroe, Winsor McCay. Nel 1915 Jack Cohn, che lavorava nella casa di produzione Universal Artists, gli commissiona un breve film animato che Messmer realizza seguendo l'approccio di McCay: disegna completamente e separatamente ogni fotogramma, anche se ormai sono state introdotte tecniche per la realizzazione dei fondali che semplificano il processo. Il film ha per protagonista un bambino pilota capace di incredibili acrobazie e la cura con cui è realizzato attira l'attenzione di due produttori, Mayer e Sullivan.

Messmer lavora brevemente per Mayer e in seguito partecipa ad alcune produzioni di Sullivan, in particolare alla serie *Charlie* realizzata in collabora-

zione con Charlie Chaplin. Quest'ultima esperienza gli insegnerà il valore del *timing* e gli darà quella conoscenza della gestualità essenziale per il personaggio di Felix. Nel 1917 Messmer e Sullivan si separano per due anni: il primo è inviato sul fronte europeo, mentre il secondo è incarcerato a causa di una relazione con una minorenne che nel frattempo è diventata sua moglie. Dal momento della loro riunione Sullivan si dedica esclusivamente alla produzione, ma continua a essere accreditato come regista e animatore.

Entrambi freelance, Sullivan e Messmer spesso lavorano su commissione per la Paramount o per Paul Terry, ed è proprio in una di queste occasioni che viene creato *Feline Follies* (Follie feline, 1919) in cui compare Mr Tom, un gatto bianco e nero che presto prenderà il nome di Felix. Nel 1921, quando la Paramount chiude la sua sezione dedicata all'animazione, Sullivan scopre che i diritti cinematografici di Felix sono detenuti dalla major e si industria per acquisirli. In seguito stringe un accordo con Margaret J. Winkler, la prima donna produttrice e distributrice di film animati, sotto la cui guida Felix diventa un autentico fenomeno mediatico capace di uscire dai cinema per occupare sempre nuovi spazi: quando Lindbergh attraversa in volo l'Atlantico porta con sé un Felix di pezza e un analogo pupazzo è usato negli Stati Uniti per i primi esperimenti di trasmissione televisiva.

Il cinema sonoro si è ormai consolidato, eppure tanto Sullivan che Messmer non sembrano entusiasti all'idea di sonorizzare la loro creatura, e questo per molteplici ragioni. Le storie di Felix infatti si basano sulle gag visive e su una mimica chiara e spiccata che non soffrono del fatto di essere proposte in pellicole mute. Messmer lavora per sottrazione – Canemaker ha definito i suoi film «haiku cinematografici» – e forse non si sente a suo agio con le nuove tecnologie che abbinano il sonoro e il colore alle immagini in movimento. La richiesta di film animati che facciano uso del sonoro e del colore può essere tra le ragioni che allontanano Messmer dall'animazione di Felix: è vero che nel 1933 i diritti di sfruttamento cinematografico del personaggio passano agli eredi di Sullivan, ma è anche vero che Messmer, che ne deteneva i diritti per la carta stampata, continua a disegnare le avventure di Felix per il fumetto fino al 1967, segno che attraverso questo mezzo riesce ancora a esprimersi in modo completo.

Tale ipotesi è sostenuta anche dal successivo sodalizio stretto da Messmer con Douglas Leigh, che rimarca il profondo legame dell'artista con la cultura del cinema muto. Leigh produce infatti le enormi insegne pubblicitarie al neon che illuminano le metropoli di tutto il mondo e per più di trent'anni il compito di Messmer sarà quello di ideare immagini mute in bianco e nero capaci di esprimere originali ma immediate gag visive.

Walter Lantz: dall'animazione pionieristica alla televisione

Walter Lantz (1900-1994) è stato uno dei più prolifici produttori e registi di animazione popolare, capace di attraversare tutte le epocali trasformazioni succedutesi dagli anni Venti ai Settanta e di adeguare a esse la propria esuberante produzione.

Di famiglia italo-americana[6], sempre sostenuto e incoraggiato dal padre, Walter disegna fin dalla più tenera età e in seguito studia per corrispondenza tecniche di animazione e fumetto. Appena adolescente lavora in un garage e si diverte a fare le caricature dei propri colleghi, fino a quando un cliente lo nota, lo iscrive a un corso serale di disegno e gli trova lavoro come apprendista al «New York American», una delle molte riviste di proprietà di Hearst in cui lavora come illustratore Winsor McCay. Poco tempo dopo Lantz si ritrova investito del ruolo di cameraman nello studio destinato alla produzione di cortometraggi animati che Hearst aveva deciso di allestire.

Il progetto, nato da un capriccio del magnate piuttosto che da una seria pianificazione, è per molti versi raffazzonato: c'è poca organizzazione, la tecnologia usata è a dir poco rudimentale e lo studio non è destinato a consolidarsi. Eppure per Lantz si tratta di un'esperienza preziosa. Dopo un breve periodo come intercalatore, a soli diciotto anni realizza il suo primo cortometraggio, fissando le regole base per l'animazione commerciale statunitense. La prima e più importante di queste regole riguarda l'azione da animare. Essa deve essere sempre leggibile e comprensibile senza il bisogno di alcun supporto verbale. Il commento o il dialogo vanno aggiunti in un secondo momento e devono adattarsi al ritmo dell'azione e non viceversa. Questo significa che nel cinema sonoro sono le voci dei doppiatori a piegarsi alle esigenze del disegno animato e non viceversa[7].

Quando nel 1918 Hearst dichiara conclusa la sua avventura nel campo dell'animazione, Lantz inizia a lavorare per Raoul Barré e mette a punto due dei suoi primi personaggi originali: Dinkey Doodle e il suo cane Weakheart. Importanti sono anche i film in cui le parti animate interagiscono con quelle dal vero quali *The Magic Lamp* (La lampada magica, 1924) o la serie di corti pro-

6. L'originale cognome Lanza era stato trasformato da un impiegato dell'ufficio immigrazione nel vagamente teutonico Lantz.

7. Paradossalmente la scuola statunitense si è evoluta nella direzione opposta e parte dalla registrazione dei dialoghi su cui poi vengono costruiti il movimento labiale e la gestualità dei personaggi. Al contrario, gli animatori giapponesi seguono ancora l'indicazione di Lantz, aggiungendo il dialogo o la voce narrante solo dopo aver concluso tutto il processo di animazione.

dotti dal 1925 al 1927 per lo studio di John Randolph Bray. La perfetta integrazione tra i due tipi di immagini è ottenuta con un processo lungo e laborioso ma di sicuro effetto: l'azione dal vero è ripresa e poi i fotogrammi vengono trattati come se fossero un positivo fotografico, ingranditi, perforati e usati come sfondo sul quale sovrapporre i fogli di acetato che riproducono le varie fasi del movimento da animare.

Nel 1928 Lantz è contattato dal boss della Universal Carl Laemmle, che aveva appena rifiutato di distribuire i corti di Mickey Mouse ma aveva acquisito il personaggio di Oswald the Lucky Rabbit, sottratto alla Disney dal produttore Charles Mintz. Lantz sembra la persona adatta a occuparsi di questo coniglietto mite e romantico dal tondo muso bianco e nero e dalle buffe braghette rosse, prima di tutto sonorizzando gli episodi già esistenti e, in seguito, producendo in un anno trentasei episodi originali e realizzando il prologo animato a colori per il film dal vero prodotto da Laemmle *The King of Jazz* (Il re del jazz), risposta a *Il cantante di jazz* (*The Jazz Singer*, 1927) con cui la casa di produzione e distribuzione dei fratelli Warner aveva inaugurato la stagione del cinema sonoro.

L'animatore e regista coltiva da tempo il desiderio di aprire un proprio studio e verso la fine degli anni Trenta si realizzano le condizioni necessarie: Lantz produrrà disegni animati originali e la Universal provvederà alla loro distribuzione. Nel 1939 esordisce Andy Panda, un altro personaggio dal carattere mite e gentile, capace di unire alla grazia disneyana l'esasperato antagonismo delle produzioni Warner. Il tono dei vari episodi è infatti reso meno sereno e piacevole dalle avventure caotiche in cui il panda viene precipitato o dagli elementi di disturbo con cui deve confrontarsi. Uno di questi è un picchio dall'indole arrogante e dall'aspetto sgraziato che in *Knock Knock* (Toc toc, 1940) non smette di infastidire Andy beccandolo con insistente precisione. Questo episodio segna l'esordio di Woody Woodpecker (Picchiarello), della sua follia dispettosa e della sua risata insistente, quasi uno sberleffo per chi divide la scena con lui e per gli spettatori. Woody ha molto in comune con Daffy, l'anatra alienata della Warner, ma al contrario di quest'ultima il picchio inizia e termina la carriera orgoglioso della propria insanabile pazzia. O almeno ci prova.

Dopo un tentativo non del tutto riuscito di lanciare il pinguino Chilly Willy come nuova star dello studio, nel 1957 Lantz prepara per la televisione un *Woody Woodpecker Show* in cui tre disegni animati realizzati per il cinema vengono proposti insieme a siparietti dal vero che li legano l'uno all'altro.

Il successo del programma è enorme, ma ben presto interviene la commissione censura che chiede l'eliminazione di circa venticinque sequenze giudica-

te troppo violente per il pubblico televisivo, dal momento che il protagonista aggredisce, in modo anche crudele, i propri antagonisti. Lantz chiude il programma e un anno dopo propone *Woody Woodpecker and Friends*, che andrà in onda dal 1958 al 1966 e in seguito sarà trasmesso dalla Nbc fino al 1977. Nel corso degli anni il personaggio perde le sue caratteristiche più sgradevoli: non ha più i denti irregolari e le grosse zampe sproporzionate, gli occhi strabici e la coda spelacchiata, ma è più piccolo, compatto e piacevole a vedersi. Con la normalizzazione estetica, anche i lati più estremi del carattere si smussano, sebbene non vengano mai meno le peculiarità che costituiscono la forza di Woody Woodpecker, ovvero l'essere inopportuno, irritante e dispettoso.

Nel 1972 Lantz chiude lo studio. Dopo aver attraversato sessant'anni della storia dell'animazione statunitense, è arrivato il momento per questo prolifico talento di ritirarsi dalla scena accompagnato da un paradosso che ne riassume esattamente la carriera: «sotto molti punti di vista può essere considerato come il più grande regista della Warner che la Warner non abbia mai avuto»[8].

L'avvento del sonoro

Negli Stati Uniti l'animazione commerciale si organizza in modo sistematico e industriale prima che in altri paesi. Originariamente gli studi si concentrano a New York e la scelta di Walt Disney di lavorare in California appare a molti come un'eccentricità. Gli studi newyorkesi sembrano brulicare di talenti, ma guardando più da vicino si trovano solo poche decine di nomi che passano da uno studio all'altro. La situazione è molto precaria e prima o poi tutti gli studi devono attraversare fasi delicate e spinose congiunture economiche, peggiorate dal fatto che la produzione di un film animato avviene in un clima di estrema competitività, spesso è subordinata al lancio di un nuovo fumetto e comunque è ignorata dalla critica e dimenticata in fretta dal pubblico.

Per questi motivi il ricorso a pratiche standardizzate o a situazioni più che collaudate è la norma e il timore di un costoso insuccesso scoraggia ogni tentativo di originalità. L'avvento del sonoro e l'esempio di Walt Disney cambiano molte cose perché gli spettatori, dopo aver apprezzato la novità, si aspettano di ritrovarla anche negli altri film animati. Per tutti diventa necessario aggiornarsi oppure soccombere, e questo influenza radicalmente le modalità di produzione: l'accresciuta complessità richiede un maggior numero di addetti

8. J. Grant, *Masters of Animation*, BT Batsford, London 2001, p. 140.

e dunque gli studi vengono assunti molti giovani talenti che portano nuovi spunti e nuovi stili. In questo periodo di grandi trasformazioni, i tre studi newyorkesi più floridi sono quelli guidati dai fratelli Fleischer e dai già citati Pat Sullivan e Paul Terry.

«I am what I am and I do what I do»: i fratelli Fleischer

Se lo studio di Walt Disney si distingue per la modernità organizzativa, quello dei fratelli Max e Dave Fleischer è ricordato per la vulcanica forza creativa ma anche per una certa difficoltà nel razionalizzare il lavoro. La gestione finanziaria dello studio non è sempre felice e le incomprensioni nate tra le due forti personalità che lo guidano fa sì che la storia dei viennesi Fleischer abbia una conclusione diversa da quella del californiano Disney. Nondimeno, i personaggi creati e animati da Dave e Max hanno trovato una solida collocazione sia nella storia del cinema d'animazione sia nell'immaginario collettivo.

Nati a Vienna, figli di un sarto che nel tempo libero si dedicava a creare invenzioni, Max (1883-1972) e Dave (1894-1979) si trasferiscono a New York con tutta la famiglia per sfuggire al clima antisemita del paese natale.

Fin da giovanissimo, Max unisce all'inventiva paterna il talento artistico e si cimenta con vari mezzi espressivi: è fotografo e fumettista, ma soprattutto è attratto dall'animazione, che considera lo strumento ideale per unire sensibilità artistica e curiosità tecnologica. Più giovane di undici anni, Dave è un autodidatta sia perché i genitori non sono in grado di pagargli lezioni private, come avevano fatto con il fratello Max, sia perché la sua passione per il fumetto lo mette costantemente in contrasto con gli insegnanti di disegno.

A diciotto anni Dave diventa montatore per la Pathé Film, ed entrando nel mondo del cinema finisce per avvicinarsi a Max: entrambi dedicheranno il proprio tempo libero a un film pilota a disegni animati il cui protagonista, Ko-Ko the Clown, è destinato a diventare uno dei loro personaggi più noti e amati. Grazie ai contatti di Dave alla Pathé, il film pilota è presentato ad alcuni possibili finanziatori, che però lo rifiutano a causa del modo di produzione troppo «casalingo», e quindi approssimativo. In loro aiuto arriva però inaspettatamente John Randolph Bray, allora sotto contratto con la Paramount per la realizzazione di una compilation animata settimanale. Bray propone all'amico Max di inserirvi *Out of the Inkwell* (1921) e, siccome il pubblico reagisce bene alla novità, ai Fleischer vengono commissionate nuove animazioni. Inoltre, quando scoppia la prima guerra mondiale, Bray li invita a collaborare alla produzione di filmati di addestramento e propaganda militare, a cui si aggiungeranno negli anni immediatamente successivi filmati didattici dedicati alle teorie di Einstein e Darwin.

Insieme al fratello Joe (1889-1979), Max e Dave fondano la Out of Inkwell Inc. e si dividono i compiti assecondando le reciproche specificità: Max si occupa degli aspetti organizzativi e finanziari, mentre Dave si concentra sul disegno. Ma le loro divergenze non tardano a emergere e, ciclicamente, ora Max ora Dave si rifiuteranno di andare al traino l'uno dell'altro e tenteranno di separarsi.

In questa fase i protagonisti dei film animati si muovono come se fossero di gomma e le creature dei Fleischer non fanno eccezione: si allungano, rimbalzano, si piegano su se stessi ma ritornano sempre alla forma originaria – il loro corpo è immaginato come se fosse costituito da tubi elastici (due per le gambe, due per le braccia, uno per il tronco) e da cerchi (testa, pancia e mani). In questo modo il movimento risulta poco naturalistico, sebbene dia la possibilità di soluzioni comiche grottesche e di divertenti esagerazioni, quali personaggi che si trasformano in funi, passano attraverso spazi strettissimi, si afferrano i piedi diventando ruote velocissime e così via.

Una delle produzioni più curiose dello studio è quella nata dal suggerimento del compositore Charles K. Harris: dal momento che il cinema non incoraggia la partecipazione attiva del pubblico, perché non realizzare animazioni da accompagnare in sala con alcune delle canzoni più note permettendo agli spettatori di seguirne l'esecuzione? La *bouncing ball*, ossia la pallina che salta da una parola all'altra di un brano indicando quando cantare cosa – secondo il principio su cui è basato ancora oggi il karaoke – è un'invenzione dei Fleischer introdotta in un disegno animato di Ko-Ko e sopravvissuta nelle loro produzioni fino all'avvento del sonoro.

Lo stretto rapporto tra le animazioni dei Fleischer e le canzoni più in voga dell'epoca è destinato a rinnovarsi pochi anni dopo con *Minnie the Moocher* (Minnie la pigrona, 1932), un film in cui l'omonima canzone di Cab Calloway fa da sfondo alla storia di una ragazza che fugge di casa con il suo cagnolino e precipita in un incubo conturbante e spaventoso popolato da scene di morte e sesso. Il pubblico è certamente attratto dalla presenza del cantante in carne e ossa ma anche dalla protagonista animata, una vera star di prima grandezza che risponde al nome di Betty Boop e che sarà uno dei personaggi più noti e meglio definiti tra tutti quelli creati dai fratelli austriaci.

La prima apparizione dell'eroina avviene in *Dizzy Dishes* (Piatti vertiginosi, 1930), un film che ha come personaggio principale Bimbo, il cagnolino compagno di Ko-Ko. Bimbo lavora come cameriere in un locale in cui si esibisce un'affascinante cantante dalle sembianze vagamente canine. Ispirata alla cantante Helen Kane, Betty Boop si presenta con un sensuale «boop-boop-a-doop», l'abito troppo corto e la giarrettiera bene in vista da *femme fatale*. Ma

la sua testa sproporzionata, gli occhioni sgranati, i riccioli ribelli e le mossette fintamente ingenue le danno un'inattesa e ambigua aria infantile.

Uno dei difetti innegabili dei suoi predecessori era la scarsa definizione del tratto: troppe mani disegnavano Bimbo o Ko-Ko con il risultato che i personaggi mancavano di spessore e sensibilità. Betty Boop, grazie anche al suo animatore Grim Natwick[9], non corre questo pericolo. Giovane, attraente ed emancipata, dotata di autoironia e legata alla cultura jazz, la ragazza corre pericoli ben più seri: verso la metà degli anni Trenta esercenti e spettatori cominciano a protestare per il tono provocante dei cortometraggi, e per non essere bandita dalle sale Betty deve snaturarsi, indossare abiti più sobri e inserirsi in un contesto familiare e casalingo. Nel 1939 la sua carriera da protagonista è definitivamente tramontata.

In un episodio di Betty Boop del 1933 compare per la prima volta una nuova stella: Popeye the Sailor, conosciuto in Italia come Braccio di Ferro. Nato dalla penna di Elzie Crisler Segar nel 1929 e inizialmente destinato ai fumetti, Popeye risulta meno originale e incisivo sullo schermo, ma non per questo gode di scarsa popolarità: egocentrico, irascibile e dai modi grossolani, il muscoloso marinaio raddrizza i torti grazie alla straordinaria forza che gli deriva dagli spinaci.

Le gag, di solito ideate da Dave Fleischer, sono spesso paradossali e sarebbero divertenti se le avventure di Popeye non fossero tanto ripetitive. Di fatto, ogni episodio è costruito sulla rivalità tra lui e Bluto – un personaggio inizialmente non presente nella versione a fumetti – spesso scatenata da Olive Oil, la spilungona fidanzata del marinaio. Quando Popeye si trova in difficoltà, risolve la situazione grazie a una provvidenziale confezione di spinaci in scatola. Anche nei lungometraggi – *Popeye the Sailor Meets Sindbad the Sailor* (1936), *Popeye the Sailor Meets Ali Baba's Forty Thieves* (1937) e *Aladdin and his Wonderful Lamp* (1939) – lo schema rimane immutato, al punto che si può sottoscrivere la considerazione di John Grant: «La prospettiva di vedere una dozzina di disegni animati di Popeye uno dopo l'altro è un incubo»[10].

Per quanto mancassero dello spirito imprenditoriale di Disney, negli anni Trenta i Fleischer sono gli unici a competere con lui e per questo la Paramount

9. Dopo aver fatto studi pittorici ed essersi specializzato in disegno anatomico, Grim Natwick si è dedicato all'animazione di figure femminili con risultati notevoli per armonia e finezza. Alla sua mano devono il successo la principessa Glory de *I viaggi di Gulliver* realizzato dai Fleischer, ma anche la Biancaneve disneyana.

10. J. Grant, *op. cit.*, p. 86.

propone loro di realizzare un lungometraggio capace di tenere testa al successo di *Biancaneve e i sette nani*. Il risultato è un film ibrido e discontinuo come *I viaggi di Gulliver* (*Gulliver's Travels*, 1939). Già nel 1937 i fratelli avevano iniziato a lavorare al progetto, bruscamente interrotto da uno sciopero degli impiegati dello studio durato nove mesi. Alla ricerca di un luogo meno sindacalizzato la produzione si sposta in Florida e qui acquisisce rapidamente nuovo personale, assumendo come intercalatori sia professionisti provenienti dalla California sia studenti della locale Miami Art School.

Seppur vantaggiosa economicamente, dal punto di vista estetico la compresenza nello studio di collaboratori con esperienza e talento di livello tanto diverso comporta un continuo alternarsi di scene tecnicamente interessanti e altre piuttosto maldestre. Inoltre il personaggio di Gulliver, animato con il rotoscopio, appare realistico in modo stucchevole se confrontato con i lillipuziani, animati in modo tradizionale e dal tratto caricaturale. Il film non ha successo non solo a causa dei suoi limiti tecnici, ma anche per una sfortunata circostanza: la seconda guerra mondiale dilaga in Europa chiudendo al film una consistente fetta di mercato; inoltre, non è il momento migliore per proporre una storia che ironizza sul conflitto scoppiato tra due paesi vicini diventati rivali.

Sebbene *I viaggi di Gulliver* non soddisfino le aspettative, la Paramount accetta un nuovo progetto dei Fleischer e il successivo lungometraggio, *Hoppity Goes to Town* (Hoppity va in città, 1941), conosce migliore fortuna. La pellicola racconta la storia d'amore tra l'ape Honey e la cavalletta Hoppity, ostacolata dall'arrogante C. Bagley Beetle, un capitalista senza scrupoli che tiranneggia l'intera comunità degli insetti. Per gli occhi contemporanei il film è assai più brillante, vivace e originale del precedente: i personaggi sono caratterizzati senza ostentazione e la tecnica è di supporto alla storia senza mai diventare il mero pretesto della stessa. Eppure, all'uscita nelle sale, i risultati non sono sufficientemente positivi e lo studio di fatto non riesce più a riprendersi anche se, per tentare di superare la crisi, a partire dal 1941 entra in produzione la serie *Superman*. All'epoca *Superman* ha molto successo, ma il giudizio lusinghiero degli esordi non si mantiene nel corso degli anni, nuovamente a causa del rotoscopio: questo espediente tecnico infatti doveva dare credibilità al personaggio, ma spesso i suoi movimenti appaiono inspiegabilmente accelerati e il risultato ottenuto è esattamente opposto alle intenzioni.

Superman segna la fine dell'attività dello studio Fleischer. Le ragioni della sua chiusura sono numerose, anche se ancor oggi non del tutto chiare. Oltre ai problemi finanziari, la rivalità tra Max e Dave gioca un ruolo fondamentale. Nel 1942 Max scrive alla Paramount, con cui i fratelli hanno continuato la col-

laborazione, dicendo che che non vuole più lavorare con Dave, sicuro che questi sarebbe stato allontanato. Ma i dirigenti della major sanno che le richieste di Max sono fuori luogo perché tra i due è Dave ad avere maggior talento. Nondimeno la Paramount approfitta dell'occasione per liberarsi di entrambi i fratelli, forse perché il loro stile è diventato obsoleto e la loro rivalità ne guasta ulteriormente la qualità.

Dave si trasferisce alla Columbia Pictures in qualità di direttore della sezione animata, poi passa alla Universal dove resta, esercitando varie mansioni, fino alla pensione. Quanto a Max, dopo aver cercato di fondare un proprio studio, ottiene un discreto successo producendo filmati di addestramento per l'esercito e lavorando come direttore artistico per Bray.

Go West: l'animazione degli studios

Alla fine degli anni Venti l'industria del cinema animato e dal vero si trasferisce stabilmente a Los Angeles per ragioni economiche e di gestione. Nel caso dell'animazione, l'esempio di Disney spinge molti a raggiungerlo: alcuni resteranno sulla costa pacifica; altri, come i fratelli Fleischer o Terry, ritorneranno sui loro passi.

In questo stesso periodo, major quali Warner o Metro-Goldwyn-Meyer (Mgm) cominciano a valutare l'opportunità di creare al loro interno sezioni dedicate alla realizzazione di film animati. All'inizio vengono stipulati contratti a progetto con piccoli studi obbligati ad appoggiarsi ai colossi del cinema per la distribuzione dei loro prodotti. Ben presto, però, le major passano alla produzione vera e propria ed è inevitabile che lo facciano applicando le regole fissate per le produzioni dal vero: le opere animate non sono più caratterizzate solo dalla magia del movimento, ma si basano su una storia solida, una scenografia dettagliata e, naturalmente, effetti sonori pertinenti.

Lo stile non è più grafico, ma cinematografico: ci sono movimenti di macchina, le inquadrature variano e di conseguenza anche il montaggio acquista sempre maggiore importanza. Da questo momento in avanti il posto centrale della scena è occupato dalla *star*, ovvero da un personaggio accuratamente disegnato e animato, originale, accattivante e riconoscibile da un film all'altro: è il caso di Mickey Mouse, ma anche di Bugs Bunny, Betty Boop, Felix o Popeye, solo per citare alcuni dei nomi più noti e amati. Sempre più spesso le trasposizioni dal fumetto al cinema non funzionano e piuttosto sono gli eroi delle animazioni a finire sulle pagine degli albi grazie alla loro popolarità. Solo

Popeye è l'eccezione a una regola confermata da numerosi esempi in senso contrario.

Le situazioni che i divi animati si trovano a interpretare sono previste sempre da una sceneggiatura che lega insieme diverse gag: il tono dell'animazione popolare è comico, brillante e capace di spaziare dall'umorismo più semplice e infantile alle più raffinate parodie. Insieme al varietà, la *slapstick comedy* – le «comiche» di Chaplin, Keaton, Laurel e Hardy e molti altri – è una fonte di ispirazione inesauribile: l'astuta goffaggine dei personaggi, le acrobazie innocue, l'uso improprio di oggetti comuni e naturalmente le torte in faccia sono tutti elementi narrativi che si ritrovano nei disegni animati.

Anche la produzione cinematografica dal vero di maggiore drammaticità non manca però di dare il proprio contributo: la lotta tra l'eroe e un arrogante usurpatore per la conquista dell'eroina è comune al western, al dramma storico e sentimentale, ma anche a *Steamboat Willie* di Disney o ai primi e migliori episodi del Popeye dei Fleischer. Il cinema *live action* offre anche un altro tipo di materiale: l'aura mitica assunta da certi film e lo star system con la sua pompa diventano oggetto di parodie curatissime ed esilaranti e personaggi come Topolino o Bugs Bunny spesso si trovano a incedere sul tappeto rosso insieme a caricature fedeli di donne fatali e affascinanti seduttori.

La crescente popolarità dell'animazione porta anche all'autoreferenzialità: «Frank Tashlin[11] fece dire, a un suo personaggio che mangiava spinaci: "Se fanno bene a Popeye, perché non dovrebbero far bene a me?"»[12]. Insomma: gli autori di *Shrek*, salutati come innovatori grazie alle parodie e alle citazioni cinematografiche dal tono graffiante, non hanno inventato nulla: piuttosto hanno recuperato una corrente divenuta con gli anni sotterranea.

La maggiore complessità del movimento e i numerosi dettagli inseriti nelle ambientazioni, insieme ai tempi stretti della produzione seriale, fanno sì che

11. Frank Tashlin (1913-1972) è uno degli esempi più estremi di quella tendenza a migrare di studio in studio che ha sempre contraddistinto i professionisti dell'animazione statunitense e non solo. A quindici anni lavora nello studio dei fratelli Fleischer, poi passa in quello di Amedée J. Van Beuren e infine si trasferisce in California dove lavora per Schlesinger, Iwerks, Disney e poi di nuovo alla Warner. Oltre che nella produzione di disegni animati, Tashlin si è distinto per diversi libri umoristici da lui scritti e illustrati. Da uno studio all'altro, porta con sé la tendenza a realizzare inquadrature complesse da montare con un ritmo veloce e il gusto di svelare al pubblico il meccanismo cinematografico. Negli anni Cinquanta dirige alcuni film dal vero con Jerry Lewis come protagonista – *Artisti e modelle* (*Artists and Models*, 1955) e *Il piede più lungo* (*The Man From the Diner's Club*, 1963) – e anche in questo campo risalta la sua formazione di disegnatore e animatore.

12. G. Bendazzi, *Cartoons*, cit., p. 122.

un solo animatore non possa completare una mole di lavoro sempre più onerosa: così, a un direttore dell'animazione e a un capo animatore, che supervisionano l'omogeneità e la plausibilità del disegno e del movimento fissando il punto di partenza e il punto d'arrivo dello stesso, si uniscono squadre di intercalatori (*in-betweeners*), ovvero disegnatori che realizzano tutti i passaggi intermedi esistenti tra l'inizio e la fine di un'azione.

Perché questa sia viva e interessante, non devono muoversi solo gli arti del personaggio, ma anche l'espressione del suo viso deve mutare ed eventuali abiti devono assecondare i gesti come se fossero di vera stoffa. Dal momento che più mani intervengono sullo stesso personaggio, è fondamentale stabilire una volta per tutte i suoi tratti peculiari, quali l'aspetto fisico, le espressioni che ne rivelano il carattere e gli abiti: tutti questi dettagli vengono fissati sui *model sheet*, i fogli disegnati a cui gli animatori e gli intercalatori fanno costantemente riferimento per evitare incongrui e fastidiosi cambi di fisionomia. Il problema dell'espressività e della sua coerenza è maggiore quanta più importanza acquista la recitazione, proprio come accade nei film dal vero dove è da tempo tramontata la stagione dello stupore prodotto dall'azione in movimento e si è affermata quella della narrazione e del coinvolgimento emotivo e psicologico dello spettatore.

Per un animatore adeguarsi a un modello significa rinunciare alla propria individualità, soprattutto agli esordi e soprattutto se lavora in uno studio. Da un certo punto di vista riuscire a disegnare con due stili diversi, uno impostato secondo le richieste dello studio e uno più personale, è un vantaggio perché si può passare da uno studio all'altro senza rischiare di rimanere senza lavoro; dall'altro si tratta di una pratica frustrante, soprattutto se non viene mai il momento di affermare la propria idea di animazione.

In questo campo razionalizzare il lavoro significa anche che ciascun individuo ricopre un ruolo ben preciso all'interno del processo produttivo, ma allo stesso tempo che ognuno deve essere perfettamente coordinato con gli altri perché il risultato finale deve essere unitario. Sebbene si tenda a dimenticarlo, anche il cinema dal vero è la somma di più talenti e professionalità che agiscono sotto il controllo del regista, a cui vanno non solo gli onori, ma anche la responsabilità del prodotto finito.

Nell'animazione regista, scenografo (*designer*), capo animatore, intercalatori e addetti alla coloritura e lucidatura intervengono sullo stesso fotogramma in momenti successivi e ben determinati: così accadeva alla fine degli anni Trenta e così accade ancora oggi, con la differenza che ai giorni nostri si sono aggiunte nuove professionalità legate all'introduzione del computer in alcune

fasi – quale ad esempio la coloritura – e allo sviluppo vero e proprio dell'animazione digitale bi e tridimensionale.

Un'altra sostanziale differenza rispetto alla contemporaneità è la possibilità di stabilire con esattezza chi ha fatto cosa in un film animato. Sebbene negli anni Venti e Trenta l'industria cinematografica stia assumendo proporzioni considerevoli – facendo crescere di conseguenza la consapevolezza del proprio ruolo in ogni artista e artigiano coinvolto – resta il fatto che i titoli di coda non sono sempre veritieri o completi. A volte chi ha più potere all'interno di uno studio si attribuisce più meriti, oppure si può assegnare a rotazione agli animatori di una serie il titolo di regista. Ovviamente oggi tutto ciò sarebbe impensabile, dal momento che ogni professionalità è tutelata da una rappresentanza sindacale: i titoli di coda dei film animati – o dei film che prevedono quella particolare forma di animazione nota come effetti speciali analogici e digitali – sono mediamente più lunghi di quelli delle pellicole dal vero ed è da quel lungo elenco di nomi che si può comprendere quanto complesso e impegnativo sia realizzare un lungometraggio o una serie animata.

Questa fase di messa a punto della tecnica e della pianificazione produttiva subisce alcuni bruschi mutamenti negli anni successivi alla crisi del 1929, cui seguono il New Deal, la presidenza Roosevelt e naturalmente il coinvolgimento degli Stati Uniti nel secondo conflitto mondiale. Tutti questi eventi portano alla luce problemi e rivendicazioni sociali che non mancheranno di esprimersi in ogni campo culturale e dunque anche nel cinema dal vero. Nel cinema animato popolare si trovano alcuni esempi, ma non si può dire che siano numerosissimi. Piuttosto le trasformazioni sociali apriranno la via all'animazione sperimentale che si svilupperà parallelamente alle avanguardie culturali statunitensi del secondo dopoguerra.

La casa che Walt costruì

Walt Disney (1901-1966) è diventato famoso come animatore sebbene non abbia mai svolto tale mansione. Eppure in qualità di produttore e imprenditore ha portato il cinema d'animazione popolare oltre confini che sembravano fissati per sempre: con lui i disegni animati si colorano e si sonorizzano, abbandonano il cortometraggio per raggiungere la lunghezza dei film dal vero, azzardano ambizioni culturali, creano un linguaggio nuovo e fondano un immaginario familiare a spettatori di cultura e lingua diverse, trasformandosi infine in una potente e variegata industria dell'intrattenimento.

Amante del disegno fin da bambino, Walt Disney non è minimamente incoraggiato dal padre, un uomo autoritario e arido, a cui con ogni probabilità è

dovuta la totale assenza di figure paterne nel cinema disneyano. L'altro talento di Walt è la capacità di inventare storie e raccontarle interpretando i diversi ruoli con grande abilità, una dote che il suo futuro staff apprezzerà in modo particolare perché permette di capire esattamente quali gesti e quali atteggiamenti devono assumere i diversi personaggi.

Dopo aver seguito corsi serali e per corrispondenza di disegno e fumetto e aver partecipato alla prima guerra mondiale come volontario nel corpo sanitario, Disney viene assunto in un'agenzia pubblicitaria. Qui incontra Ubbe Ert Iwwerks (1901-1971), che, con il nome di Ub Iwerks, resterà tra alti e bassi al fianco di Disney per tutta la vita, prima come animatore e poi come tecnico e supervisore agli effetti speciali. Dopo aver mosso i primi passi nell'animazione presso il Kansas City Film Ad Company, i due amici decidono di aprire uno studio insieme ai colleghi Rudolf Ising e Hugh Harman[13].

Prende così avvio la produzione di alcuni corti ispirati alle fiabe più note, ma il progetto sembra destinato a naufragare per la mancanza di un distributore. Disney decide di andare a Hollywood portando con sé *Alice's Wonderland* (Il paese delle meraviglie di Alice), il pilota di una nuova serie che unisce animazione e riprese dal vero. Nessuno è interessato al suo progetto perché gli *studios* non hanno ancora iniziato a produrre film animati, e così a Disney non resta che ricontattare i distributori newyorkesi.

Tra di loro c'è Margaret J. Winkler che, entusiasta, gli commissiona alcuni episodi di *Alice*: tagliando le spese, lavorando sotto pressione e con meticoloso perfezionismo, Disney e i suoi collaboratori realizzano le *Alice's Comedies* (1923-1924) e sembrano avviarsi verso la stabilità. Il matrimonio della Winkler con il produttore Charles Mintz fa svanire questa illusione: i progetti di Margaret passano sotto la gestione di Charles, che subito riduce il compenso pattuito con Disney e allo stesso tempo gli propone un contratto per altri diciotto episodi.

13. Hugh Harman (1903-1982) e Rudolf Ising (1903-1992) hanno avuto un ruolo determinante nella nascita del cinema d'animazione popolare statunitense. Hanno fatto parte di quel ristretto gruppo che Disney ha voluto accanto a sé agli esordi e sono stati presenti alla fondazione delle sezioni dedicate al cinema animato degli studi Warner e Mgm. Entrambi erano interessati allo sviluppo del movimento dei personaggi che curavano con particolare attenzione, ma spesso non differenziavano a sufficienza i diversi caratteri, con il risultato che oggi i loro lavori sembrano piuttosto indistinti e ripetitivi. Un altro segno della loro appartenenza all'epoca dei pionieri – e implicitamente della loro difficoltà ad adattarsi ai ritmi di produzione successiva – consiste nell'abitudine di produrre episodi di durata variabile senza adottare uno standard preciso. Resi sorpassati da giovani talenti come Avery o Hanna e Barbera, Harman e Ising hanno concluso la loro carriera come animatori di filmati d'addestramento per l'esercito.

Sembra nuovamente che i programmi di Walt siano destinati a fallire, quando Carl Laemmle della Universal chiede a Mintz di realizzare una serie animata con un coniglio come protagonista. La prima versione di *Oswald the Lucky Rabbit* (Oswald il coniglio fortunato, 1927) ha come personaggio principale un animale vecchio, grasso e debosciato, e dunque non stupisce che Mintz domandi a Disney di modificarlo, trasformandolo in un personaggio mingherlino, bianco e nero e con il musetto allegro e sorridente.

Mentre Disney sta realizzando gli episodi di *Oswald* previsti dal contratto, Mintz comincia ad abbassare progressivamente i compensi per ogni cortometraggio e infine cede il personaggio alla Universal, che consolida la propria sezione di disegno animato sottraendo a Disney i migliori animatori, con la sola eccezione di Iwerks. La natura generosa e spesso ingenua di Walt ne esce duramente provata ed è possibile che la futura, maniacale attenzione nel difendere il proprio copyright abbia origine in questo episodio di fiducia tradita.

Come accade ancora oggi ciclicamente, il neonato studio disneyano attraversa un periodo di crisi economica, dal momento che il personaggio di Oswald è l'unica fonte di guadagno sicura, ma la crisi rischia di essere anche creativa, perché bisogna pensare in fretta a un sostituto del coniglio. Sulla nascita di Mickey Mouse (Topolino) sono state tramandate molte leggende, ma forse quella che più si avvicina alla realtà è anche la più prosaica: sostituendo le lunghe orecchie e il codino di Oswald con una coda sottile e due orecchie tonde si passa facilmente da un roditore all'altro.

Sebbene l'esordio come protagonista di Mickey Mouse avvenga nel 1928 in *Plane Crazy*, è *Steamboat Willie* – che richiama esplicitamente *Io... e il ciclone* (*Steamboat Bill Jr.*, 1928) di Buster Keaton – a legare il suo nome alla storia del cinema d'animazione: il film è generalmente ricordato come il primo disegno animato sonoro[14], perché la grande fama acquisita da Disney negli anni ha messo in ombra per lungo tempo *Dinner Time* di Paul Terry. Per realizzare il cortometraggio lo staff di Disney ha dovuto affrontare e risolvere problemi nuovi, complessi e costosi, quali la riproduzione del suono e la sua sincronizzazione con le immagini. Ma le novità non hanno mai impressionato favorevolmente produttori e distributori, e così Disney deve recarsi personalmente nei cinema cercando di collocare il proprio film.

La fatica viene ripagata da un considerevole successo e, una volta creatosi un precedente, i distributori si dimostrano più disponibili, al punto che pro-

14. Come si vedrà in seguito, il primo film animato sonoro in assoluto è stato realizzato in Argentina.

pongono di acquistare non solo il film ma anche il personaggio. Disney, che non si è ancora ripreso dalla perdita di Oswald, rifiuta e stringe un accordo con la United Artists: per ogni episodio con Topolino come protagonista, riceverà 14.000 dollari; la cifra, allora astronomica, testimonia quanto grande fosse divenuta la fama del topo in così poco tempo.

Topolino è il punto di equilibrio in cui convergono le regole ormai consolidate dell'animazione e le caratteristiche che fanno intravedere nuove possibilità e nuovi sviluppi creativi. Il suo corpo è costruito seguendo cerchi guida che eliminano le spigolosità di gomiti e ginocchia trasformandole in linee morbide e fluide, piacevoli da vedere e più facili da animare, e anche il colore scelto, un nero pieno interrotto solo dal bianco del muso, risponde all'esigenza di creare un contrasto netto, fondamentale in film che ancora non prevedono l'uso del colore[15].

I movimenti che Iwerks fa compiere a Topolino sono esagerati e poco naturalistici: gli arti si allungano a dismisura come nelle pellicole dei Fleischer, la coda si muove in modo innaturale, quasi fosse posseduta da una propria vita indipendente, e infine molte gag risentono ancora dell'influsso del *vaudeville* e dell'umorismo *slapstick*. Negli anni Trenta però Disney fissa alcune regole a cui i suoi disegnatori devono attenersi per ottenere animazioni fluide, armoniose e ricche di espressività: quando un personaggio smette bruscamente di muoversi, il suo scheletro si blocca ma le sue parti molli (muscoli, pelle, abiti) ondeggiano ancora un po' prima di fermarsi; nel disegnare un personaggio o un oggetto in movimento vanno tenute presenti le deformazioni, i sobbalzi e gli schiacciamenti prodotti dal movimento stesso; prima di compiere un movimento principale i personaggi devono compierne altri secondari, ad esempio prima di calciare una palla la gamba deve piegarsi all'indietro; personaggi ed elementi scenografici devono essere disposti con cura, senza sovraccaricare l'immagine rendendola così illeggibile; anche la descrizione di un'azione deve essere ben sviluppata e al limite resa un po' enfatica per essere subito compresa dal pubblico. Un'azione può essere raccontata linearmente, ma diventa ancora più interessante se è arricchita da elementi di disturbo. Se poi si vogliono rendere stati d'animo oppure effetti diversi bisogna considerare la velocità (*timing*) con cui l'azione è animata: ad esempio, più un pugno è veloce, più è potente. Infine, ogni azione deve cominciare e finire in modo chiaro e leggibile, i personaggi devono sempre muoversi seguendo traiettorie curvilinee e ovvia-

15. Il viso o il muso bianchi su un corpo nero erano già stati usati e «collaudati» per Bosko, il ragazzino creato da Ising e Harman per la Warner, per Betty Boop e per Felix the Cat.

mente devono avere appeal e interessare il pubblico sia che siano buoni sia che siano malvagi.

Già nella prima versione di Topolino ci sono tratti che in futuro prevarranno non solo dal punto di vista dell'animazione, ma anche della sua stessa psicologia. Più di Paperino (Donald Duck), ancora iracondo e nervoso dopo settant'anni di vita, più di Pippo (Goofy), maldestro e svagato, Topolino è il personaggio con cui Disney vuole essere ufficialmente identificato: un uomo comune responsabile, integrato ma capace di osare e dotato di una personalità brillante. Se il Papero è Hyde, il Topo è il dottor Jekyll.

Il grande successo di Mickey Mouse non confonde Disney, il quale è abbastanza saggio per capire che non basta la novità per mantenere l'attenzione del pubblico e dunque inizia a produrre le *Silly Symphonies*, una serie di corti animati in cui i contesti e le tematiche variano mantenendo però sempre un livello qualitativo elevato. Il primo episodio, uno dei più noti, è *La danza degli scheletri* (*Skeleton Dance*, 1929), la danza grottesca e surreale interamente animata da Iwerks ispirandosi alla *Danza macabra* di Saint-Saëns ma scegliendo come accompagnamento definitivo un arrangiamento della *Marcia dei nani* di Grieg. Nell'unire musica classica e immagini animate, l'episodio sembra precorrere i tempi di *Fantasia*.

Iwerks dirige e anima numerosi episodi delle *Silly Symphonies* e la consapevolezza delle proprie capacità lo rende insieme più forte e più insofferente. Se Iwerks non tollera l'abitudine di Disney di gironzolare interferendo nel lavoro degli animatori e la sua tendenza a ricondurre qualsiasi contributo creativo sotto il marchio di fabbrica «A Walt Disney Production», Walt sa che Ub è il suo animatore più bravo ma anche il più costoso, perché rifiuta di farsi aiutare da collaboratori con meno esperienza e pretende di seguire tutte le fasi del lavoro, comprese quelle che di norma vengono affidate agli intercalatori.

Le liti sono ormai quotidiane e Iwerks coglie l'occasione per andarsene, fondando nel 1930 la Celebrity Pictures, la cui stella sarà Flip the Frog. Eppure, al di là delle incomprensioni, l'amicizia tra Iwerks e Disney è molto forte e l'inizio degli anni Quaranta vede il ritorno del primo come supervisore tecnico e addetto agli effetti speciali: sua è l'invenzione della *multiplane camera*, usata per la prima volta in *Pinocchio* (1940) per rendere l'illusione della profondità.

Un'altra innovazione tecnica introdotta da Iwerks riguarda l'utilizzo dello stesso processo usato per le fotocopiatrici per riprodurre i disegni realizzati dagli animatori su ogni singolo foglio di acetato senza doverlo ripassare con l'inchiostro. Semplificando il lavoro dell'inchiostratore, anche il costo finale del film risulta ridotto, ma il disegno perde in definizione perché i tratti più sotti-

li vengono soppressi mentre i soggetti raffigurati risultano contornati da una spessa riga nera. Questo processo di riproduzione del disegno è stato utilizzato per *La carica dei 101* (*101 Dalmatians*, 1961) e gli artisti dello studio sono riusciti a trasformarne i limiti in punti di forza, evitando il realismo e puntando su uno stile grafico essenziale che privilegia per i personaggi umani uno stile caricaturale.

Ormai consapevoli dell'attenzione che suscitano le loro produzioni non solo dal punto di vista dell'intrattenimento ma anche da quello dell'organizzazione industriale e dello sviluppo tecnologico, Disney e i suoi collaboratori introducono l'uso, subito seguito dagli altri *studios*, di realizzare uno *storyboard* per i film da animare, così come facevano da tempo molti registi di cinema dal vero. Subito dopo lo Studio Disney immette sul mercato il colore non come episodio estemporaneo, ma come pratica dalle grandi potenzialità espressive e commerciali; per farlo si rivolge all'appena nato Technicolor e per il debutto sceglie *Fiori e alberi* (*Flowers and Trees*, 1932), un episodio delle *Symphonies* che era già in lavorazione in bianco e nero.

Lo staff inizia subito a sviluppare nuovi stili pittorici capaci di riprodurre le sfumature e lavora sulla composizione delle mescole di colore perché queste non danneggino l'acetato e si possano mantenere inalterate anche sotto la potente illuminazione che le riprese richiedono. L'opera ha un'accoglienza entusiastica e il successo motiva Disney a una nuova sfida: un lungometraggio animato sonoro e a colori.

Ci sono almeno due ragioni che lo spingono in questa direzione: essere il primo a completare un lungometraggio animato significa assicurarsi un vantaggio considerevole rispetto alla concorrenza; inoltre il costo di produzione di ogni singolo corto è sempre meno remunerativo, e perciò bisogna trovare una soluzione alternativa. Quando la notizia si diffonde a Hollywood si parla di «Disney folly», perché chi può avere voglia di passare un'ora e mezzo al cinema per vedere un film a disegni animati? Sicuramente nessuno desidera vedere un paradosso quale sarebbe un cortometraggio lungo novanta minuti, dunque bisogna costruire un film con una solida sceneggiatura, una perfetta caratterizzazione dei luoghi e una maggiore attenzione alle psicologie dei personaggi.

Non si tratta solo di arte, ma anche di tecnica e di capacità di investimenti che guardano al futuro: dopo l'esempio di Disney, chiunque voglia realizzare un lungometraggio d'animazione dovrà conformarsi – o ribellarsi – a esso. La lungimiranza del fondatore non è sufficiente a contenere i timori di Roy e Lilian, rispettivamente fratello e moglie di Walt, spaventati dal budget di mezzo milione di dollari, destinato a salire a un milione e mezzo. Ma ogni perplessità

è vinta quando nel 1937 arriva sugli schermi *Biancaneve e i sette nani* (*Snow-white and the Seven Dwarfs*), in cui realismo e «magia Disney» si fondono armoniosamente. In particolare il movimento della protagonista viene reso utilizzando il rotoscopio, ma in modo più omogeneo e gradevole di quanto non avvenga ne *I viaggi di Gulliver* dei Fleischer.

La mossa successiva non può che essere un altro lungometraggio. Nel 1940 è distribuito nelle sale *Pinocchio*, «uno dei migliori esempi di animazione tradizionale mai realizzato»[16], che però non richiama lo stesso numero di spettatori a causa della chiusura dei mercati internazionali seguita allo scoppio della seconda guerra mondiale. Uno dei segni più evidenti delle mutate condizioni economiche si individua nella disponibilità di Disney a realizzare degli *spin-off* dei suoi lungometraggi: mentre dopo *Biancaneve* aveva rifiutato categoricamente una simile proposta, dopo *Pinocchio* recupera il pesciolino Cleo per affiancarlo a Topolino e trasforma il Grillo Parlante prima nel personaggio che fa da filo conduttore in una compilation di corti e successivamente in una star dell'animazione televisiva.

In seguito al successo ottenuto con i propri lungometraggi, Disney si prepara a dimostrare che il pubblico può vedere con piacere anche due ore di cortometraggi, se questi sono proposti in modo accattivante e allo stesso tempo educativo. *Fantasia* (1940) è appunto il tentativo di coniugare l'intrattenimento con l'elevazione culturale, secondo un disegno che Disney cercherà di mettere in atto anche in altre delle sue numerose attività produttive, come i parchi tematici o i documentari destinati a grandi e piccini.

È inevitabile che un'operazione tanto ambiziosa come quella di combinare musica classica e animazione popolare sia destinata a produrre reazioni estreme e a trovare con difficoltà un pubblico: troppo corriva per gli eruditi e troppo colta per l'abituale pubblico dei film animati, al suo primo apparire sugli schermi *Fantasia* non ha un grande successo. Eppure la sua fama e i suoi estimatori crescono nel tempo e negli anni Sessanta la pellicola è ormai uno dei tasselli fondamentali nella costruzione della mitologia disneyana. A partire dal 1940, per molti bambini e per molti adulti il primo incontro con la *Pastorale* di Beethoven, la *Toccata e fuga in Re minore Bwv 565* di Bach, *L'apprendista stregone* di Paul Dukas, *La sagra della primavera* di Stravinskij o *Una notte sul Monte Calvo* di Mussorgskij avviene grazie alle esecuzioni della Philadelphia Symphony Orchestra diretta da Leopold Stokowski.

16. J. Grant, *op. cit.*, p. 70.

Queste melodie accompagnano un mondo popolato di fauni, centauri e cavalli alati, l'esplodere di fasci di luce colorata e disegni astratti che cercano di riprodurre in immagini il disegno matematico dell'opera di Bach, i tentativi di Topolino di riportare l'ordine dopo aver creato scompiglio con la magia e quelli della Natura che trasforma il caos primordiale nella Terra come la conoscono gli esseri umani, quella stessa Terra in cui creature malvagie e spaventose si scatenano nelle tenebre prima che risuonino i rintocchi dell'*Ave Maria* di Schubert. Se Stokowski è l'autorità che dirige il suono per trasformarlo in musica, Disney si sente l'autorevole organizzatore del segno e del movimento che, opportunamente ordinati, creano il cinema d'animazione. Disney crede così tanto alla possibilità di porre sullo stesso piano musica e disegno da chiedere a Iwerks di mettere a punto un sistema di riproduzione stereofonica a novantasei casse. In teoria il film avrebbe dovuto essere proiettato solo nelle sale dotate di questo tipo di impianto, ma ciò non avvenne per il suo costo troppo elevato. La prova di questa equivalenza è data da Topolino che corre sul podio e tira per la giacca il direttore d'orchestra: i due si esprimono in modo diverso, ma sono messi allo stesso livello.

Preso dal suo progetto e da un estremo perfezionismo, Disney assomiglia sempre più al suo apprendista stregone: crede di controllare ogni fase della produzione e ogni individuo coinvolto in essa, ma la realtà è molto diversa. Infatti, spesso dimentica di gratificare emotivamente il proprio staff, con il risultato che il lavoro massacrante a cui i collaboratori sono sottoposti è considerato come scontato e dovuto.

Se Disney è sempre più simile a un capitano d'industria hollywoodiano, anche i suoi dipendenti hanno perso l'incoscienza e la leggerezza degli esordi. Tutti i lavoratori impiegati a Hollywood hanno ormai una rappresentanza sindacale e gli animatori fanno capo allo Screen Cartoonists Guild. A Disney non piace che i suoi dipendenti vi si iscrivano, perché crede di poter risolvere le controversie e appianare le rivendicazioni con la propria personalità carismatica e un atteggiamento paternalistico. Proprio la sua avversione alla sindacalizzazione scatena delle azioni di disturbo durante la distribuzione di *Fantasia*, per arrivare nel maggio 1941 a uno sciopero dei dipendenti dello studio che chiedevano il permesso di iscriversi al sindacato e migliori condizioni di lavoro, quali l'aumento dello stipendio delle inchiostratrici e delle coloritrici, le peggio pagate dello studio, e la stesura di contratti che impediscano il licenziamento senza giusta causa. Lo studio non è più la grande famiglia felice che avrebbe dovuto essere. In quest'ottica si spiega la reazione emotiva e violenta di Disney.

> Si comportò come un amante tradito, divenne vendicativo – fece del suo meglio per perseguire gli scioperanti attraverso l'Fbi e il Comitato per le attività antiamericane della California – e sviluppò anche una tendenza alla paranoia che non lo abbandonò per il resto della sua vita. Perse la capacità di fidarsi completamente di chi gli stava accanto [...].[17]

Ai primi di luglio Disney acquista uno spazio su «Variety» in cui si rivolge agli scioperanti, ma solo il 9 settembre 1941 si arriva a un accordo tra le parti che viene firmato da Roy O. Disney (1893-1971), il vicepresidente dello studio. Walt a quella data si trova in viaggio in America Latina, ufficialmente su invito della sezione cinematografica del Coordinamento per gli affari interamericani, ufficiosamente allontanato da Burbank per mettere fine alla contesa con gli scioperanti[18]. Il risultato di questo viaggio è contenuto in *Saludos amigos* (1943) e *I tre caballeros* (*The Three Caballeros*, 1945), due compilation vivaci e divertenti, realizzate in fretta e con pochi mezzi, in cui l'animazione si alterna alle immagini documentarie.

Gli effetti della crisi scatenata dallo sciopero si ripercuotono sui due lungometraggi allora in lavorazione: *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942). Per le ragioni appena esposte, è impossibile realizzare i due film con la stessa cura e gli stessi budget di quelli precedenti, e dunque vengono prese delle decisioni che incidono profondamente sul prodotto finito.

Dumbo è la prova di quali risultati si possano raggiungere senza soldi, senza tempo e con lo staff ridotto al minimo se la storia è solida e la precisione tecnica del disegno e dell'animazione è elevata. Pur senza la grandiosità dei suoi predecessori, il film con protagonista l'elefantino dalle grandi orecchie che scopre nel suo handicap un potenziale talento contiene sequenze di ricca invenzione visiva, quali sono quelle dell'incubo di Dumbo, in cui sagome di elefanti deformi e dai colori squillanti affollano lo schermo producendo un autentico effetto di vertigine.

Anche *Bambi* è una pellicola dotata di una trama solida e dall'animazione essenziale, ma è visivamente più ricco del precedente. Piuttosto sono le scene drammatiche presenti nel film – in particolare quella della morte della madre del protagonista – a scatenare polemiche tra i critici e a produrre reazioni cen-

17. J. Grant, *op. cit.*, p. 71.

18. Per maggiori informazioni su questo episodio della storia dello Studio Disney e sul successivo viaggio di Walt in America Latina si veda R. Lasagna, *Walt Disney e il cinema*, Falsopiano, Alessandria 2001, pp. 135-152.

sorie nei confronto dell'opera[19]. A dispetto di ciò, il pubblico ama *Bambi* fin dal suo esordio.

Bisogna invece aspettare il 1950 per rivedere sugli schermi un'opera all'altezza della fama che Disney aveva saputo costruire negli anni precedenti, ossia *Cenerentola* (*Cinderella*).

Cenerentola racchiude in sé tutte le lezioni apprese nel passato: la fiaba classica fornisce una storia solida e crea continuità con la tradizione precedente, mentre la bellezza dei fondali, unita alla consapevolezza che non è necessario ricercare la perfezione del dettaglio in ogni inquadratura ma è essenziale mantenere un profilo complessivo alto, permettono di sveltire il lavoro senza abbassarne la qualità. In questa occasione inoltre iniziano a comparire elementi comici, che avranno il sopravvento in pellicole come *La spada nella roccia* (*The Sword in the Stone*, 1963) o *Il libro della giungla* (*The Jungle Book*, 1967). In particolare si tratta di un animale o una coppia di animali di aspetto gradevole, a volte buffi e maldestri come i topolini di *Cenerentola*, altre brontoloni come il gufo de *La spada nella roccia*, o ancora gioviali come l'orso de *Il libro della giungla*. In *Alice nel paese delle meraviglie* (*Alice in Wonderland*, 1951) e in *Peter Pan* (1953) il meccanismo viene ulteriormente messo a punto, diventando ben presto una caratteristica comune a quasi tutti i film successivi e un tratto essenziale dello stile disneyano, ovvero un insieme di stupore, comicità, suspence e coinvolgimento drammatico.

Più di altri Disney è stato capace di trasformare gli aspetti tecnici che caratterizzano i nuovi lungometraggi in un evento imperdibile, al punto che per ogni nuova produzione si cerca di introdurre qualche innovazione nel formato, nella tecnica d'animazione o nell'effettistica. *Lilli e il vagabondo* (*Lady and the Tramp*, 1955) è il primo film animato girato con il formato cinemascope, oltre a essere il primo lungometraggio Disney basato su un soggetto originale. L'utilizzo del cinemascope implica l'uso di uno schermo più grande e questo aumenta lo spazio in primo piano, permettendo agli animatori di dare maggiore espressività ai personaggi e di seguirli con movimenti di macchina più ampi e capaci di dare all'insieme l'aspetto di un film dal vero.

Il lungometraggio successivo, *La bella addormentata* (*Sleeping Beauty*, 1959), presenta fondali dettagliati, un disegno stilizzato e un'animazione essenziale assai nuova e gradevole ma, nonostante ciò, o forse proprio per questo, non incontra il favore del pubblico. Economicamente non si tratta però di una

19. In alcuni paesi del Nord Europa il film fu vietato ai minori proprio per il suo forte impatto emotivo.

perdita rilevante, dal momento che lo studio produce diversi programmi televisivi e soprattutto ha inaugurato nel 1955 il parco tematico di Disneyland.

L'ultima produzione che Disney vede conclusa è *Mary Poppins* (1964), un film dal vero in cui si inseriscono brillanti sequenze animate. Riesce poi a seguire la supervisione de *Il libro della giungla* (1967), prima di spegnersi consumato dal cancro e dai farmaci. Dopo la sua morte gli eredi cercano di applicare le regole auree del fondatore, ma non sempre sono all'altezza del compito e dunque lo studio si trova ad attraversare cicliche crisi creative e processi di modernizzazione dettati dalla necessità di trovare un equilibrio tra stili e gusti in evoluzione, qualità artistica e collaudata atmosfera magica. Sono gli anni degli *Aristogatti* (*The Aristocats*, 1970) o di *Robin Hood* (1973), opere piacevoli ma realizzate in economia, spesso ripetendo in punti diversi del film le stesse sequenze.

Anche il tentativo di produrre pellicole per adolescenti e giovani è sintomatico dei momenti di difficoltà: nel 1979 viene distribuito *The Black Hole*, un film dal vero in cui la fantascienza è raccontata con uno stile magniloquente che non riesce a competere con la nuova mitologia collettiva creata nel 1977 dalle *Guerre stellari* di George Lucas. Nel 1979 uno dei più dotati animatori dello studio, Don Bluth[20], se ne allontana perché le produzioni sono sempre meno curate e le tecnologie non stanno al passo con i tempi, ma anzi sono al di sotto degli standard a cui il pubblico è abituato. Nel 1982 è il film di Steven Lisberger *Tron* a conquistare il titolo di flop, ma, come nel caso di *Fantasia*, si tratta di un'opera destinata a crescere e mostrare le proprie potenzialità solo nel tempo, sia perché alcuni nomi chiave dell'animazione digitale tridimensionale le riconoscono un ruolo determinante nella loro formazione artistica, sia per il modo con cui viene affrontata l'interazione tra ripresa dal vero e immagine generata dal computer.

20. Don Bluth (1937) inizia a lavorare per lo Studio Disney nel 1956 e dopo una pausa di più di dieci anni vi ritorna nel 1971, fino al definitivo abbandono nel 1979. Insieme ai colleghi fuoriusciti fonda una casa di produzione e realizza *Brisby e il segreto di Nimh* (*The Secret of NIMH*, 1982), un film basato su una sceneggiatura non sempre solida ma che si distingue per un'animazione accuratissima. Nel 1986 Bluth realizza per la DreamWorks Skg di Spielberg *Fievel sbarca in America* (*An American Tale*), storia di un topolino ebreo europeo che arriva nella Terra delle Opportunità. Il film è un clamoroso successo grazie anche all'animazione di ottimo livello, alla storia avvincente e ai personaggi ben caratterizzati. Tra le opere più note di Bluth vanno ricordate anche *Anastasia* (1997) e il fantascientifico *Titan AE* (*Titan A.E.*, 2000), in cui si avvia il processo di integrazione tra 2D e 3D. La composizione di grafica bidimensionale e tridimensionale viene battezzata da Jeffrey Katzenberg *tradigital* (contrazione di *traditional* e *digital*) e diventa il tratto distintivo di film prodotti dalla DreamWorks Skg, come *Sinbad: la leggenda dei sette mari* (*Sinbad: Legend of the Seven Seas*, 2003) di Tim Johnson e Patrick Gilmore.

Per reagire alla crisi Roy E. Disney (1930), nipote di Walt e membro del consiglio direttivo dal 1967, affida la produzione dei film animati a Michael E. Eisner[21], ex dirigente della Paramount. Mentre cerca di riorganizzare lo studio di animazione, Eisner affida la Touchstone[22] a Jeffrey Katzenberg (1950), il quale è talmente abile nello svolgere il proprio lavoro da ottenere un risultato paradossale: all'inizio degli anni Novanta uno dei più potenti studi di animazione al mondo riesce a evitare la bancarotta grazie alla produzione di blockbuster dal vero come *Pretty Woman* (1990). La ripresa dello studio è comunque vicina: la rinascita annunciata da *La sirenetta* (*The Little Mermaid*, 1989) è seguita da titoli di grande successo e buona fattura quali *La Bella e la Bestia* (*Beauty and the Beast*, 1991), *Aladdin* (1992), *Il Re Leone* (*The Lion King*, 1994), *Pocahontas* (1995), *Il gobbo di Notre Dame* (*The Hunchback of Notre Dame*, 1996), *Hercules* (1997), *Mulan* (1998), *Tarzan* (1999). Si nota una tendenza generale alla ricerca di storie originali o tradizionali che richiedono ambientazioni esotiche per il pubblico statunitense (Francia, Medio Oriente, Africa, Cina, Grecia) ma che cercano di non cadere nel più elementare esotismo, un obiettivo raggiunto in modo particolarmente efficace in *Mulan*.

L'innovazione tecnologica diviene nuovamente motivo di orgoglio e le campagne pubblicitarie non si concentrano solo sulla storia e sui personaggi, ma anche sul fatto che *La sirenetta* contiene i primi fondali colorati al computer, *Mulan* vanta simulazioni digitali di movimenti di macchina di grande realismo e forza spettacolare, e *Tarzan* utilizza il *deep canvas*, una tecnica che combina disegno tradizionale e *computer graphics* in modo da ottenere una profondità di campo ancora più ardita di quella già sperimentata con la *multiplane camera*.

Con *Dinosauri* (*Dinosaur*, 2000) si chiude una stagione di sviluppo artistico e di positivo riscontro di pubblico[23]. Ai primi segni di rallentamento Eisner risponde con un tentativo di trasformare la platea disneyana per eccellenza, ov-

21. Michael E. Eisner (1942), dopo una brillante carriera come produttore televisivo in diversi network nazionali statunitensi, approda alla Paramount Pictures dove in breve diventa presidente dello studio cinematografico. Sotto la sua direzione vengono prodotti successi quali *La febbre del sabato sera* (*Saturday Night Fever*, 1977), *Grease* (1978), *I predatori dell'arca perduta* (*Raiders of the Lost Ark*, 1981). Nel 1984 viene nominato presidente della Walt Disney Company.

22. La Touchstone è la sezione di cinema dal vero della Disney. Lo studio ha pure una propria casa di distribuzione, la Buena Vista. Buena Vista ha anche distribuito fino al 2006 sia i film dello studio di animazione Pixar sia quelli dal vero dell'indipendente Miramax.

23. In realtà l'ultimo grande successo del periodo è *Lilo & Stitch* (2002), nato come un progetto secondario ma in realtà capace di conquistare il pubblico con la sua originalità narrativa, un'ambientazione esotica ma non stereotipata (le Hawaii) e personaggi perfettamente costruiti. Il film ha dato luogo a un sequel e a una serie televisiva.

vero le famiglie, in un pubblico di adolescenti. Pericolosamente in bilico tra tematiche adulte, come la morte dei comprimari, e drammatizzazione infantile, quale la presenza di animali buffi o personaggi comici, sono *Atlantis: l'impero perduto* (*Atlantis: The Lost Empire*, 2001) e *Il pianeta del tesoro* (*Treasure Planet*, 2002), due film dal design particolare – spigoloso il primo, dotato di scenografie ottenute con l'integrazione tra disegno bi e tridimensionale il secondo – che inaspriscono l'attrito tra Roy Disney e Eisner. Quest'ultimo, accusato di aver tradito la «magia Disney» in nome di uno stile più sfrontato e moderno ma troppo lontano dalla sensibilità di Walt, lascia la Disney nel 2004, alla vigilia di un nuovo periodo di crisi e trasformazione. Nello stesso anno, infatti, *Mucche alla riscossa* (*Home on the Range*) segna la fine della produzione animata per il cinema con tecnica tradizionale bidimensionale; il contratto di distribuzione dei titoli prodotti dallo studio Pixar arriva al termine, mentre l'accordo con la Miramax si conclude dopo un maldestro tentativo di usarne il bilancio in attivo per ripianare alcuni buchi della Disney stessa. Inoltre Katzenberg passa a dirigere la sezione animata della DreamWorks Skg, la casa di produzione e distribuzione legata a Steven Spielberg e l'unica diretta concorrente della Casa del Topo negli Stati Uniti.

Infine, nel 2006 è stato sottoscritto un accordo tra la Pixar e la Disney in cui i due studi sono trattati alla pari e John Lasseter (1957), direttore artistico della prima, è stato chiamato a ricoprire lo stesso incarico nella seconda. Proprio Lasseter, pioniere dell'animazione computerizzata tridimensionale, ha riaperto gli studi di disegno animato perché convinto che nell'animazione la capacità di disegnare con mezzi tradizionali sia la solida base su cui poggia l'applicazione di ogni innovazione tecnologica.

Dopo più di settant'anni lo Studio Disney, per quanto contestato, resta una realtà imprescindibile negli Usa e nel mondo, sia per i film realizzati al suo interno sia perché qui si sono formati i più importanti nomi dell'animazione contemporanea, al punto che anche nei «dissidenti» alberga una traccia dello spirito disneyano. Nel valutare l'opera di Disney, bisogna infatti ricordare che:

> Un discorso critico sulla sua opera non può prescindere (nel bene e nel male) da questa fisionomia di grande producer della grande Hollywood degli anni Trenta e Quaranta. In una luce storica, e nella somma delle sue imprese, egli fu poi qualcosa di più: il massimo rappresentante, *sub specie cinematographica*, della razza tutta americana dei «fondatori di imperi»: la razza dei John P. Morgan e degli Henry Ford, dei Thomas A. Edison e dei William R. Hearst, dei Florenz Ziegfeld e dei P. T. Barnum.[24]

24. G. Bendazzi, *Cartoons*, cit., p. 93.

That's all Folks!: la Warner dei lunatici

Leon Schlesinger (1884-1949) è stato uno dei più lungimiranti produttori della storia del cinema d'animazione statunitense. In buoni rapporti con i fratelli Warner, fondatori dell'omonima major, li aveva sostenuti nel passaggio al sonoro nel 1929, si era assicurato un contratto di distribuzione ed era diventato produttore di disegni animati dall'oggi al domani. All'inizio la produzione è affidata a Hugh Harman e Rudolf Ising che nel 1930 danno vita ai *Looney Tunes*, da cui nascono nel 1931 le *Merrie Melodies*: entrambe le serie si presentano come una parodia delle più graziose e ingenue *Silly Symphonies* disneyane.

Il tono delle produzioni Warner manterrà negli anni questa caratteristica: non avrà uno stile antidisneyano, ma presenterà il lato oscuro, ironico e adulto del mondo immaginato da Disney. Harman e Ising hanno senso dello spettacolo, ma i loro personaggi non sono molto caratterizzati e variano da un episodio all'altro, con la sola eccezione di Bosko, un ragazzino nero piuttosto simpatico ma privo di quella spiccata personalità necessaria a trasformarlo in una star animata.

Nel 1933 i dissapori tra Schlesinger e i due animatori portano a una rottura: Harman e Ising accettano un'offerta della Mgm e portano con sé il personaggio di Bosko, mentre le *Merrie Melodies* continuano a essere prodotte dalla Warner che ne detiene i diritti. Il produttore chiama alla Warner Jack King e Tom Palmer, già impiegati alla Disney. Anche loro, però, durano poco e Schlesinger assume Tex Avery e Frank Tashlin, due giovani di grande talento e scarsa esperienza a cui affianca come direttore dell'animazione Friz Freleng (1906-1995), il quale aveva esordito alla Kansas City Film Company, lo stesso studio pubblicitario in cui avevano lavorato anche Ub Iwerks e Walt Disney.

Alla Warner Freleng dirige sia la serie *Looney Tunes* sia la serie *Merrie Melodies* e raggiunge i migliori risultati creativi grazie a corti musicali quali *Pigs in a Polka* (1943), brillante riduzione dei *Tre porcellini* accompagnata dalla musica di Brahms, e *Rhapsody Rabbit* (1946) in cui il direttore d'orchestra Bugs Bunny è frustrato nel tentativo di portare a termine l'esecuzione di una sinfonia. Alla chiusura del reparto di animazione della Warner, nel 1962, Freleng crea per Blake Edwards i titoli del film *La Pantera Rosa* (*The Pink Panther*, 1963), da cui prenderà vita la fortunatissima serie incentrata sul felino ironico, flemmatico e quasi del tutto muto che si muove elegante sul tema musicale composto da Henry Mancini.

Tra il 1935 e il 1940 gli animatori della Warner creano e mettono a punto numerosi personaggi, che in breve diventano divi amatissimi e familiari al pubblico internazionale. Sicuramente ciò è dovuto alla capacità degli animatori di

dare alle loro creature lo stesso spessore degli attori in carne e ossa, rendendoli così capaci di mescolare pregi e difetti e di farsi riconoscere con frasi e gesti emblematici.

Ciascuno di questi personaggi è il risultato di più mani e dunque è difficile stabilirne la paternità esatta, visto che il loro aspetto fisico e la loro psicologia sono stati sottoposti nel tempo a continui aggiustamenti. Ognuno di loro ha una caratteristica costante e comune, ovvero è radicalmente diverso da ciò che sembra: Porky Pig, il maialino, balbetta e si presenta timido e goffo, nascondendo però una natura saccente e vanitosa; Daffy Duck, l'anatra, è frenetico, privo di freni e di logica e tenta di imporsi con cattiveria finendo vittima di se stesso; Bugs Bunny è un coniglio flemmatico ma perfido e dotato di un ironico *understatement* newyorkese.

Gli umani sono pochi, solitamente crudeli nelle intenzioni e stupidi nella sostanza: Egghead ed Elmer Fudd si propongono come antagonisti minacciosi, ma vengono sistematicamente vinti e dileggiati dai «What's up, Doc?» (Cosa succede, amico?) e «Of course you realize that this means war» (Naturalmente capisci che questo significa guerra) di Bugs Bunny o dalle canzoncine svitate di Daffy. Riportata la vittoria sul malcapitato umano, ecco comparire Porky che chiude ogni episodio balbettando il suo proverbiale: «T-th-th-that's all Folks!» (Questo è tutto, amici!).

Come accadeva nel cinema dal vero, anche in questo caso non è il nome del regista a contare ma quello del divo. E i personaggi creati alla Warner si trovano particolarmente a loro agio nello *star system*: in *You Oughta Be in Pictures* (1940) Porky presenta allo stesso Schlesinger le proprie dimissioni per rilanciarsi come attore *live action*, e Bunny si esibisce in perfette imitazioni di Groucho Marx calpestando il rosso tappeto degli Oscar con disinvolta eleganza.

Questa familiarità con l'industria cinematografica si riscontra anche nella consapevolezza con cui i registi dello studio sfruttano l'idea stessa di animazione seriale, riuscendo a unire qualità e popolarità. La lotta tra antagonisti, gli inseguimenti e le gag paradossali o assurde vengono usati come fossero un genere cinematografico, e in questo modo ciò che potrebbe risultare esasperante per la sua prevedibilità diventa una piacevole ripetizione da anticipare con l'immaginazione a ogni episodio.

Il ricorso ai *topoi* più amati dal pubblico si riscontra in modo particolarmente chiaro nelle produzioni destinate alla propaganda politica e patriottica. Durante la presidenza Roosevelt e il secondo conflitto mondiale, lo studio produce numerosi film a sostegno del New Deal prima e dell'impegno bellico poi. In essi sono utilizzati non solo i personaggi più noti ma anche i Gremlins che

rosicchiano l'aereo su cui viaggia Hitler o il soldato semplice S.N.A.F.U. (acronimo di soldato semplice appena arruolato, vedette di alcuni episodi destinati alle truppe).

Tra il 1942 e il 1946 negli studi Warner la gerarchia è meno rigida che altrove perché Schlesinger, pur essendo esigente, lascia spazio alla creatività e alla cooperazione. I registi non si identificano dunque con un leader come alla Disney e i talenti più giovani e privi di esperienza trovano la possibilità di esprimersi e di crescere professionalmente: alla Warner è possibile fare una veloce carriera, anche se c'è lo svantaggio di salari bassi. Inoltre si cerca di sviluppare uno stile più ironico, scanzonato e «adulto» rispetto alle produzioni degli altri studi e di quella disneyana in particolare. Molta della velocità d'azione e della violenta follia dei disegni animati Warner è merito di Tex Avery che, pur lasciando lo studio nel 1941, mostra la via ai suoi successori:

> Maestro dell'esagerazione e del soqquadro, portò all'estremo la deformazione delle fisionomie e degli effetti, rischiando senza paura di cadere nel guittesco. [Fu] Secondo forse solo a Buster Keaton di *The Cameraman* nel comprendere e intellettualizzare la finzione cinematografica [...]. Profeta del paradosso più lunare, creò un mondo in cui l'impossibile incombe (inspiegabile e inspiegato) come una spada di Damocle.[25]

Frederick Bean Avery (1908-1980), in arte Tex, sin da ragazzo desidera diventare un fumettista e per questo lascia il natio Texas per la California, dove si adatta ai più svariati mestieri fino a quando non riesce a farsi assumere come inchiostratore part time prima nello studio di Charles Mintz e poi in quello di Lantz, in cui figura come intercalatore e scenografo di diversi episodi delle avventure del coniglio Oswald. Una rapida sequenza di eventi favorevoli segna la sua ascesa, sostenuta anche da uno straordinario talento artistico e da un'innata inclinazione per l'umorismo surreale sia visivo sia verbale. Sebbene la produzione di questo tipo di cortometraggi sia seriale, il lavoro di Tex Avery ha una qualità e una freschezza eccezionali, perché lui sa quasi d'istinto come trasformare una situazione già sfruttata in una sorpresa visiva capace di rendere il riso una vera esperienza liberatoria.

La consapevolezza dell'autore si riflette sui personaggi, creati in modo da essere sempre consapevoli di interpretare un ruolo per il divertimento e lo stupore degli spettatori. Essi agiscono come fossero degli attori il cui comporta-

25. G. Bendazzi, *Cartoons*, cit., p. 140.

mento pubblico non coincide sempre con quello privato: si tratti di Porky, Bunny o Daffy, prima o poi qualcuno di loro si lamenta delle precarie condizioni di lavoro, protesta per la trama scontata, scivola fuori dal perforato della pellicola oppure cade in un mondo in bianco e nero perché è uscito dalla pellicola in Technicolor; infine, se capita nell'episodio sbagliato, lo fa notare con un misto di irritazione e scuse. Numerosi cartelli o scritte commentano l'azione in modo sarcastico, spesso ridicolizzando l'eroe e creando così un'ammiccante complicità con il pubblico.

L'autoreferenzialità non gioca solo a scapito di chi si trova sullo schermo e coinvolge anche chi deve proiettare nelle sale il disegno animato: in *Magical Maestro* (Un magico cantante d'opera, 1952) un capello si agita al margine dell'inquadratura finché il baritono Poochini non lo strappa infastidito. Ma, prima che ciò accada, in molti cinema i proiezionisti bloccano gli spettacoli per pulire la pellicola e quando non ci riescono scrivono lettere di protesta che obbligano la distribuzione a corredare l'episodio di una lettera di istruzioni per l'uso.

Al contrario di molti colleghi, Avery non si pone limiti e non si cura né delle restrizioni imposte dalle convenzioni cinematografiche né da quelle legate alla logica dell'esperienza quotidiana. Il suo talento può esprimersi con maggior libertà alla Mgm, dove approda nel 1941 in seguito alla rottura con Schlesinger, il quale aveva tagliato il finale di *The Heckling Hare* (La lepre disturbatrice) perché non trovava opportuno insinuare che alla fine dell'episodio Bugs Bunny morisse.

Cambiando studio, Avery inizia una stagione di intensa creatività, in cui le serie sono molto ridotte[26] mentre abbondano gli episodi unici, come *Who Killed Who?* (1943), *King-Size Canary* (1947) o *Bad Luck Blackie* (1949), in cui l'animatore e regista asseconda la propria vena surreale. In questo cortometraggio un bulldog che perseguita un gattino bianco è a sua volta perseguitato da un gatto nero portasfortuna. Ogni volta che le strade del bulldog e del gatto nero si incrociano, sulla testa del cane cade ogni sorta di oggetto, fino all'apoteosi finale in cui è centrato da una vasca da bagno, un rullo compressore e una nave. Con simili premesse, non è difficile capire perché questo disegno animato fosse uno dei preferiti di André Breton, il padre del surrealismo.

26. I personaggi seriali sono pochi e vengono impiegati nello stesso modo in cui un regista potrebbe impiegare in film diversi i suoi attori feticcio. L'elenco comprende: lo scoiattolo psicotico Screw Squirrel, una coppia di orsi modellati sui protagonisti del romanzo *Uomini e topi* di John Steinbeck, la conturbante cantante e ballerina Red insieme al Lupo che la insidia, e soprattutto il laconico segugio Droopy.

Quando Tex Avery lascia la Warner, gli subentrano due straordinari talenti: Bob Clampett (1913-1984) e Chuck Jones (1912-2002). Clampett aggiunge agli ingredienti collaudati da Avery quella miscela di sadismo e candore che è il tratto principale di Titti (Tweety), il canarino ispirato a Orson Welles a cui dà una caccia senza speranza Silvestro (Sylvester), uno «stupido, normalissimo gattaccio [...] nevrotico, schizofrenico, diviso da passioni bestiali e da inutili civiltà cittadine»[27]. Si tratta di una doppiezza che stupisce e attrae a un tempo perché, come nota Bendazzi,

> Questo scarto tra apparenza e sostanza era una novità nel mondo fino a quel momento alieno dalle simulazioni del disegno animato americano. Un'aria di malessere e di incertezza (l'odioso canarino non finiva mai punito) si veniva a insinuare, sintomo forse dei tempi nuovi.[28]

Nel 1946 Clampett lascia la Warner e Jones diventa protagonista di una singolare crescita artistica. Diplomato alla scuola d'arte, Chuck Jones aveva esordito nell'animazione lavorando con Iwerks e Lantz prima di chiedere a Schlesinger di assumerlo alla Warner. Nel 1938 firma la sua prima regia, *The Night Watchman* (Il guardiano notturno), e mette a punto uno stile personalissimo, ricco di citazioni colte che attingono a varie fonti dell'arte moderna e contemporanea[29], ma comunque in linea con la follia surreale che contraddistingue le produzioni dello studio. Grazie a lui, Bunny perde in sadismo ma guadagna in autostima, mentre Daffy si culla in sogni di grandezza puntualmente negati e si rode d'invidia davanti all'altrui intraprendenza, secondo un'articolazione dei caratteri che permette infinite soluzioni drammatiche.

Il contributo più originale di Jones è però la creazione nel 1948 di Wile E. Coyote e dell'irraggiungibile Road Runner. Con l'aiuto di cervellotici piani e macchinari complicati il coyote cerca di catturare la velocissima preda, ma tutto ciò che ottiene sono lividi e frustrazione che a loro volta producono un effetto comico simile a quello delle più rocambolesche *slapstick*, effetto accentuato dal fatto che i film hanno una colonna sonora ma sono privi di dialogo. Il disegno «depurato, aritmetico, essenziale»[30] di Jones ha modo di esprimersi al me-

27. M. Giusti, *Dizionario dei cartoni animali*, Vallardi, Milano 1993, pp. 381-382.

28. G. Bendazzi, *Cartoons*, cit., p. 188.

29. La sequenza di *Looney Tunes Back in Action* (2003) di Joe Dante in cui Bunny, Daffy e gli altri protagonisti si rincorrono all'interno dei quadri del Louvre non è solo un omaggio a Jones, ma ne riprende in modo piacevole una specifica cifra stilistica.

30. G. Bendazzi, *Cartoons*, cit., p. 185.

glio quando viene lasciato libero dai vincoli posti dall'animazione dei personaggi maggiori, come nel caso di *One Froggy Evening* (Una serata da rane, 1955), in cui un ranocchio manifesta straordinarie doti canore solo quando si può esibire senza testimoni, o ancora *High Note* (1960), in cui una nota ubriaca porta scompiglio tra le note sobrie che cercano di eseguire *Il bel Danubio blu*.

Nonostante il successo di pubblico e di critica ottenuto dalle serie animate, nel 1955 Jack Warner decide di chiudere per qualche tempo gli studi d'animazione perché convinto che la dispendiosa tecnologia del cinema stereoscopico e del 3D avrebbero sottratto visibilità e pubblico all'animazione tradizionale. Nel 1963 la chiusura diventa praticamente definitiva: la produzione si trascina per un paio di decenni senza una struttura ufficiale e senza dare risultati interessanti.

A partire dagli anni Novanta, probabilmente sulla scia del ritorno di popolarità dei personaggi Warner ottenuto dopo *Chi ha incastrato Roger Rabbit?* (*Who Framed Roger Rabbit?*, 1988) di Robert Zemeckis, vengono realizzate in coproduzione con Spielberg due serie piuttosto curate e originali per gli standard televisivi: *Animaniacs* e *Tiny Toones*, la prima ispirata ai tratti più folli e ipercinetici dei *Looney Toones*, la seconda incentrata su Bugs Bunny e compagni in una dispettosa versione infantile.

Al cinema viene proposto nel 1996 un lungometraggio diretto da Joe Pytka in cui è prevista l'integrazione tra scene animate e dal vero. In *Space Jam* gli alieni sfidano i terrestri in una partita di pallacanestro a cui partecipano le leggende animate della Warner e il campione Michael Jordan. Il risultato finale è discontinuo perché, pur prevedendo numerose sequenze animate piacevoli, l'intero progetto, versione prolungata di un filmato pubblicitario, non riesce a dare solidità e compattezza alla storia.

Nel 2003 l'esperimento di unire sullo stesso set attori e disegni animati porta a un esito più felice, e non solo perché la tecnica di integrazione tra immagine animata e ripresa dal vero si è fatta sempre più raffinata. *Looney Tunes Back in Action* (2003) di Joe Dante riesce a tradurre il ritmo e l'estetica dei migliori episodi animati prodotti dalla Warner, enfatizzandone sia il lato popolare e dispettoso, sia la componente più cinefila e colta.

Recentemente lo studio si è impegnato nella distribuzione di due lungometraggi animati che rappresentano due scuole di pensiero pressoché opposte: *Il gigante di ferro* (*Iron Giant*, 1999) di Brad Bird[31] propone suggestioni anni

31. Brad Bird (1957) è attualmente uno dei talenti più precoci, vivaci e irrequieti della scena animata statunitense. A undici anni spedisce alla Disney il suo primo disegno animato, studia

Cinquanta e continuità tra gli interventi in *computer graphic* e la tecnica tradizionale, mentre *Polar Express* (2004), ancora di Robert Zemeckis, ripropone in veste 3D il vecchio principio del rotoscopio e del movimento non ricreato in funzione dell'animazione, ma prelevato di peso dal mondo reale e adattato al cinema animato, con tutte le possibilità e i rischi che tale pratica comporta. In *Polar Express* la tecnica della *motion capture* viene applicata a quattro personaggi, tutti interpretati da Tom Hanks e riconducibili alla fisionomia dell'attore, quasi fossero suoi cloni. Il resto dell'opera, dalle scenografie agli altri personaggi, è un normale film animato digitale tridimensionale. Nel successivo film d'animazione diretto da Zemeckis, *La leggenda di Beowulf* (*Beowulf*, 2007), si è utilizzata la *motion capture* per tutti i protagonisti, creando così delle copie grafiche degli attori in carne e ossa. Al di là della curiosità suscitata da questo procedimento e dell'ebbrezza provocata in un regista *live action* che si scopre animatore, resta da valutare la necessità, per non parlare del valore artistico, di un cinema d'animazione che rinuncia alla propria libertà creativa per mutuare gli interpreti dallo star system dal vero. Questa apparente schizofrenia estetica è spiegata dalla mancanza di una pianificazione capillare nel settore dell'animazione e da una concentrazione dell'attività sulla produzione di effetti speciali di altissimo livello, sia digitali sia analogici, destinati a film *live action* come quelli che compongono la saga di Harry Potter.

Il gioco del gatto con il topo: la Mgm di Hanna e Barbera

Negli anni Trenta la Metro-Goldwyn-Meyer è uno degli studi più influenti e dunque non stupisce che inauguri una propria sezione dedicata al cinema animato. Nel 1937 il funzionario Fred Quimby, non particolarmente brillante, digiuno di animazione ma con spiccate doti organizzative, è incaricato di dirigere il nuovo studio. L'inesperienza e l'arroganza del nuovo dirigente producono un esordio disastroso: convinto che da un fumetto di successo debba sempre derivare una serie animata di successo, Quimby compra i diritti di *Katzenjammer Kids* (in italiano *Bibì e Bibò*) senza rendersi conto che la scelta di produrre disegni animati con esseri umani come protagonisti è di esito incerto, soprattutto quando il pubblico vuole vedere sullo schermo storie interpretate da buffi animali.

al California Institute of Arts finanziato dalla Casa del Topo e in seguito lavora alla DreamWorks Skg e alla Fox (dove dirige alcuni episodi dei *Simpsons*). Il suo primo lungometraggio come regista, *Il gigante di ferro*, è stato distribuito dalla Warner. Bird ha firmato la regia de *Gli Incredibili* (*The Incredibles*, 2004) e di *Ratatouille* (2007) per la Pixar.

Per un paio d'anni Quimby cerca di destreggiarsi senza prendere una direzione precisa e alla fine ricorre all'aiuto di Harman e Ising, che fin dal 1934 avevano realizzato disegni animati per la Mgm prima dell'apertura della sezione animata dello studio stesso. Per i due autori si tratta di un periodo di grazia: nel 1939 Harman dirige *Peace on Earth* (Pace sulla Terra), un lungometraggio in cui il Natale viene celebrato dagli animali perché gli esseri umani si sono estinti; nello stesso anno Ising realizza *The Bear That Couldn't Sleep* (L'orso che non riusciva a dormire), film in cui viene lanciato il personaggio dell'orso Barney, e nel 1940 arriva a vincere un Oscar per *The Milky Way* (La Via Lattea), una storia di ambientazione gradevole ma troppo legata al gusto dell'epoca e dunque invecchiata male e in fretta.

Sulla lunga distanza, la vera rivoluzione che muta il profilo della produzione animata Mgm è prodotta dall'arrivo, sempre nel 1940, di William Hanna (1910-2001) e Joseph Barbera (1911-2006). Sebbene il prolifico sodalizio che li legò li abbia resi quasi indistinguibili l'uno dall'altro, il loro ingresso nel mondo dell'animazione ha seguito vie diverse. La famiglia Hanna arriva a Los Angeles al seguito del padre, ingegnere edile, ed è proprio lavorando con lui alla costruzione del Pantages Theater di Hollywood che William scopre l'esistenza dello studio di Harman e Ising, in cui chiede e ottiene di essere assunto come inchiostratore, *gagman* e infine sceneggiatore. Il suo ingresso alla Mgm avviene nel 1934, quando Harman e Ising vanno in aiuto di Quimby, e fino alla chiusura dello studio di animazione, nel 1955, Hanna continuerà a lavorare per la major con la qualifica di regista.

Nato a New York, Joseph Barbera coltiva il talento per il disegno come una passione destinata a restare tale. Anche durante gli studi universitari in economia, non smette di prendere lezioni di disegno e di pubblicare le sue tavole su diverse riviste. Quando nel 1929 vede *The Skeleton Dance*, tenta di farsi assumere alla Disney e in seguito lavora per i Fleischer.

Nello studio dei fratelli austriaci non c'è però abbastanza spazio per l'ambizione di Barbera e lui si trasferisce prima nello studio di Paul Terry e infine, su invito di Quimby, alla Mgm. Pur assegnati a gruppi di lavoro diversi, Hanna e Barbera diventano presto amici e decidono di lavorare insieme a un disegno animato da realizzare in proprio. Il risultato è *Pussy Gets the Boot* (1940): il gatto Jasper vessa il topo Jerry, ma quando la governante Mammy minaccia di cacciare il gatto se manderà in frantumi qualche pezzo di arredamento, le parti si invertono e Jerry resta padrone della casa. È sufficiente cambiare il nome di Jasper in Tom per riconoscere il primo episodio di una lunga serie di successi e la nascita di due nuove star animate: il gatto bianco e grigio, impul-

sivo e dall'ira facile, e il topolino marrone, un finto ingenuo capace di difendere i propri interessi fino al sadismo.

Le opere con Tom e Jerry come protagonisti destinate al cinema hanno la loro forza nel perfetto *timing* delle gag e degli inseguimenti e, da un punto di vista narrativo, sfruttano tutte le possibilità offerte dal rapporto di amicizia e antagonismo esistente tra il gatto e il topo. Perché ciò sia possibile, è necessario che i personaggi abbiano caratteristiche ben definite, ricche di sfumature psicologiche, e siano capaci di sottrarsi a una distinzione troppo rigida tra «buono» e «cattivo». Il perseguitato Jerry dovrebbe attirare la simpatia del pubblico e facilitare i meccanismi di identificazione, ma allo stesso tempo è evidente che sa difendersi egregiamente dai pericoli; al contrario, Tom non dovrebbe godere di molto favore, eppure è terribilmente umano nei suoi difetti e nelle sue debolezze. Questo equilibrato dosaggio di contraddizioni permette agli episodi realizzati tra il 1940 e il 1953 di incontrare il favore del pubblico e di essere graditi anche a critici e addetti ai lavori: almeno tredici corti sono candidati all'Oscar e ben sette vengono premiati[32].

A metà degli anni Cinquanta la televisione si diffonde sempre più rapidamente e l'imporsi del nuovo mezzo di intrattenimento modifica anche i processi produttivi dei cortometraggi animati: realizzarli per il cinema diventa sempre più costoso e la Mgm, che aveva chiuso ufficialmente lo studio nel 1955 ma aveva comunque dei progetti in sviluppo, sospende definitivamente la produzione nel 1957.

Hanna e Barbera potrebbero continuare a lavorare come dipendenti altrove, ma decidono di avviare uno studio in proprio e fondano una compagnia appositamente pensata per la realizzazione seriale di episodi animati destinati alla televisione: il programma di mezz'ora, composto da cinque minuti di animazione originale e da vecchio materiale rimontato, viene trasmesso dalla Nbc. La prima delle nuove stelle è Huckleberry Hound (Braccobaldo Bau), un cagnolino blu che cammina eretto, parla con un accento da campagnolo e ha un temperamento ottimista grazie al quale riesce a districarsi anche nelle situazioni più spinose.

Nel 1959 viene avviata la produzione di disegni animati a colori, una scelta dispendiosa ma che risulterà vincente sulla lunga distanza. Infatti gli anni successivi vedono crescere la popolarità delle serie prodotte da Hanna e Bar-

32. I corti premiati sono: *Yankee Doodle Mouse* (1943), *Mouse Trouble* (1944), *Quiet Please* (1945), *The Cat Concerto* (1946), *The Little Orphan* (1948), *The Two Mouseketeers* (1951), *Johann Mouse* (1952).

bera, le quali si sviluppano progressivamente attorno a Huckleberry. Tra queste vanno ricordate quelle che hanno come protagonisti Yogi Bear e gli altri personaggi (l'orsetto Bubu, l'affascinante orsa Cindy, l'intransigente ranger Smith) che popolano il parco di Yellowstone: si tratta dell'ennesima variazione sul rapporto tra due antagonisti, ovvero l'orso specializzato nel rubare cestini da picnic e il ranger determinato a evitare che ciò accada.

Il 1960 vede l'esordio de *Gli antenati* (*The Flintstones*), versione animata di *Honeymooners*, una commedia televisiva *live action* allora famosissima. *Gli antenati* segnano un'evoluzione nei programmi animati, perché vengono mandati in onda nel cosiddetto *prime time*: guadagnarsi la fascia serale al posto di quella pomeridiana significa, ieri come oggi, realizzare un programma per le famiglie e dunque non solo per i bambini. Ogni episodio è pensato con i temi e i tempi della sit-com in cui personaggi dai caratteri opposti entrano in conflitto per ritrovare l'armonia prima della fine della puntata. Inoltre le avventure di Fred, Wilma, Betty e Barney hanno il fascino dell'anacronismo, dal momento che prevedono l'adattamento di abitudini e oggetti contemporanei al contesto preistorico. Il successo è tale da suggerire la produzione di variazioni sul tema ambientate nel futuro (*Jetsons*, conosciuti in Italia come *I pronipoti*) o nell'antica Roma (*S.P.Q.R.*).

Un'altra fonte di sicuro guadagno per lo studio è *Scooby-Doo* (1969), una serie in cui si mescolano il poliziesco, l'horror e la commedia, che prende il nome dal protagonista, un enorme cane di razza danese, goloso e fifone. Scooby-Doo accompagna quattro ragazzi costantemente impegnati a catturare mostruose creature che, alla fine di ogni episodio, si rivelano essere criminali abilissimi nel travestimento o nell'illusionismo. Infine, negli anni Ottanta lo studio lancia la serie de *I Puffi* (*The Smurfs*), creature del belga Peyo che nel passaggio al mercato americano conquistano un pubblico vastissimo.

Un tale successo economico ha però il suo lato negativo, perché segna la fine della grandezza creativa di Hanna e Barbera. Non si può comunque ignorare che sulle sue basi si è sviluppata una nuova stagione che vede i due artisti trasformati in capitani d'industria capaci di organizzare la produzione in modo da ottenere la massima resa con la minima spesa.

Nella maggior parte dei casi, produrre per la televisione significa rinunciare a ogni originalità estetica o narrativa e semplificare i movimenti in modo da renderli facilmente riproducibili e riconoscibili; per questo lo studio di Hanna e Barbera è il primo a creare un archivio computerizzato dei movimenti, che permette di utilizzarli senza doverli ridisegnare. Inoltre, per ovviare a scene in cui il movimento dei protagonisti si limita al labiale, è necessario inserire nu-

merose gag verbali e caratterizzare i diversi personaggi con frasi riconoscibili o con un'attenta scelta dei timbri vocali dei doppiatori: è il caso dello *yabadabadoo* di Fred Flintstone, del sogghigno del cane Muttley, della voce cantilenante dell'orso Yogi.

Pur concentrati sulla produzione televisiva, né Hanna né Barbera riescono a dimenticare il cinema e nel 1964 realizzano un delizioso lungometraggio dai fondali curati e dall'animazione piacevole intitolato *Yogi, Cindy e Bubu* (*Hey There, It's Yogi Bear*), poi seguito da *Charlotte's Web* (La rete di Charlotte, 1974), in cui una ragazzina trasforma grazie alla magia un maialino per impedire che venga macellato. Per nulla scontati o didascalici sia nel disegno sia nella narrazione sono poi i tredici episodi ispirati alla Bibbia, destinati anche questi al cinema, ennesima conferma del paradosso della coesistenza – l'una a discapito dell'altro – della loro lungimiranza imprenditoriale e del loro talento artistico, capaci di collocarli tra le icone dell'animazione popolare.

Sensibilità artistica e organizzazione imprenditoriale: la Upa

Nel 1944 Dave Hilberman, Zachary Schwartz e Stephen Bosustow, tre dipendenti della Walt Disney allontanatisi dallo studio dopo lo sciopero del 1941, fondano la Upa per realizzare *Hell Bent for Election* (Determinato all'elezione), un film animato in sostegno della presidenza Roosevelt. Per due anni la produzione si concentra sulla cinematografia di propaganda o didattica, finché al ritiro di due dei fondatori, nel 1946, Bosustow (1911-1981) rimane da solo, decidendo di cambiare rotta e portando lo studio al livello creativo e artistico che lo ha reso celebre in tutto il mondo.

La carriera di Bosustow non è lineare: dopo un esordio alla Mgm nel 1931 e un passaggio nello studio di Walter Lantz, nel 1934 approda alla Disney dove collabora alla realizzazione di *Biancaneve e i sette nani*, *Bambi* e *Fantasia*. Il suo ruolo nella Upa è di grande importanza, ma a causa del carattere schivo e contraddittorio Bosustow ha scarsa fiducia in se stesso ed è poco determinato nelle scelte. Come ricorda Bendazzi:

> Egli dimostrò buone capacità organizzative, rispetto per il talento e per la cultura dei suoi collaboratori, grande energia; ma si macchiò di ingenuità e di mancanza di tatto. Fondamentalmente timido, si rimproverò spesso, retrospettivamente, per le decisioni sbagliate e per le debolezze. Negli ultimi tempi, con modestia, concluse che, per quanto importante potesse essere stato il suo ruolo in seno alla società, il suo merito per i film era secondario [...].[33]

33. G. Bendazzi, *Cartoons*, cit., p. 180.

Di sicuro Bosustow sovverte la regola oramai consolidata secondo cui i compiti devono essere rigidamente divisi e incoraggia registi, soggettisti e animatori a lavorare in piccoli gruppi assecondando le necessità dei diversi progetti insieme alle varie inclinazioni artistiche e intellettuali. Di tutte le norme universalmente accettate dall'industria del cinema animato, questa non è l'unica che l'Upa metterà in discussione, cercando di mantenere un equilibrio tra la ricerca di nuovi stili espressivi e la necessità di assicurare allo studio un ritorno economico adeguato.

A eccezione di pochi casi, non vengono realizzate serie ma episodi unici in cui i protagonisti sono sempre diversi. I personaggi non sono simpatici, non sono necessariamente coinvolti in situazioni comiche e il dramma non viene mitigato da risvolti buffi o graziosi come lo stile disneyano imponeva. Si tratta di animazioni dall'umorismo disincantato e cerebrale che Bendazzi accomuna a quello dei Peanuts di Charles Schulz e definisce come «l'espressione di una sensibilità inquieta e un po' nevrotica»[34].

A un simile spirito si accorda il disegno volutamente spigoloso e deformato, i colori piatti che ricoprono gran parte delle scenografie e l'animazione essenziale, tutte caratteristiche che si ritroveranno nella successiva produzione animata d'autore, impegnata a sviluppare le potenzialità del segno e del colore e destinata a prendere le distanze da un'idea di cinema animato inteso come imitazione del cinema dal vero.

Il successo dello studio arriva alla fine degli anni Quaranta quando la Columbia accetta di distribuire i cortometraggi della Upa, in particolare *Robin Hoodlum* (1948) e *The Magic Fluke* (Un colpo magico, 1949), i cui protagonisti sono la Volpe e il Corvo. Sebbene i personaggi siano zoomorfi e antagonisti, i due episodi non hanno molto in comune né con la tradizione disneyana né con le intemperanze folli e iperboliche della Warner o della Mgm. È un segno che il gusto sta lentamente cambiando e i due cortometraggi vengono candidati all'Oscar, un fatto che vince la perplessità della Columbia di impegnarsi in un'impresa troppo rischiosa.

La Volpe e il Corvo devono aspetto e movimento a John Hubley (1914-1977), seguace della lezione del Chuck Jones di *The Dover Boys at Pimento University* (I ragazzi Dover all'Università di Pimento, 1942), in cui non si cerca la fluidità dell'animazione e si utilizza una grafica stilizzata che limita i movimenti all'essenziale. Sicuramente Hubley nei suoi lavori asseconda la necessità di produrre in economia, ma è anche vero che un'animazione di tale genere,

34. Ivi, p. 183.

se ben fatta, genera un effetto di straniamento e sorpresa in chi è abituato a una concezione disneyana di realismo. E chi meglio di un ex dipendente della Disney, scenografo e realizzatore di layout per *Biancaneve*, *Bambi*, *Pinocchio* e *Dumbo*, può trovare una via critica a tale concezione?

Dedicandosi alla programmatica trasformazione dei canoni estetici e narrativi del cinema animato, Hubley realizza *Ragtime Bear* (1949) in cui introduce una nuova star. Mr. Quincy Magoo è un vecchio calvo, curvo, dalle gambe secche e dal grosso naso, brontolone, cocciuto e per di più afflitto da una tremenda miopia che lo porta a fraintendere la realtà che lo circonda: al suo esordio, ad esempio, scambia un grizzly per il nipote e nulla lo scuote da tale convinzione.

Il candore con cui si mette nei guai e la fortuita rapidità con cui si leva dagli stessi non mancano di affascinare il pubblico e di rassicurare ancora una volta la Columbia: sebbene il protagonista non sia un grazioso cucciolo, la sua presenza sullo schermo promette un clamoroso successo. Un successo che non manca di avere riflessi sulla stessa Disney, sia pure diversi anni dopo, nel 1970, e dunque dopo la morte del fondatore della società. È infatti difficile non percepire un'eco della dispettosa distrazione di Magoo nell'avvocato Georges, il vecchio e caro amico che tutela gli interessi di Madame, a sua volta protettrice dei mici protagonisti degli *Aristogatti*. Mr. Magoo è di fatto l'unico prodotto seriale, nel senso stretto del termine, realizzato dalla Upa: le sue avventure si succedono fino alla metà degli anni Cinquanta e, pur facendosi sempre più ripetitive, non mancano di piacere e di familiarizzare gli spettatori con un nuovo stile.

Accanto a Hubley va ricordato Robert (Bobe) Cannon (1910-1964), a cui si deve la nascita di un altro personaggio atipico: Gerald McBoing Boing. Ispirato a un racconto del Dr. Seuss, Gerald sarebbe un bambino perfettamente normale se riuscisse a parlare. Invece dalla sua bocca escono solo dei suoni disarticolati, dei surreali «boing, boing» che commentano le sue avventure e insieme affascinano gli spettatori per la loro mancanza di realismo stereotipato. Forse per questo il bizzarro bambino diventa la seconda star seriale dello studio, che lo lancia sul mercato televisivo producendo dal 1956 al 1958 il *Gerald McBoing Boing Show*.

Proprio nel 1958, la crisi economica che minaccia da tempo l'Upa diventa inarrestabile: per ragioni diverse i migliori artisti si sono allontanati dallo studio già da qualche anno, le sedi di New York e Londra vengono chiuse in seguito all'insuccesso del lungometraggio dedicato a Mr. Magoo, *1001 Arabian Nights* (Le mille e una notte), e infine, nel 1961, Bosustow si ritira definitivamente. Ma nonostante il brusco arresto dell'attività, il rinnovamento del cinema animato promosso dall'Upa non resta isolato.

Cinema sperimentale e d'avanguardia

Come afferma con chiarezza Bendazzi:

> Per lungo tempo Disney fu il solo parametro esistente. Egli non solo vinse la concorrenza: *cancellò* la concorrenza. Nella coscienza degli spettatori egli fu accettato come l'unico modello possibile di animazione. Disegno animato e disegno animato disneiano furono tutt'uno. [...] è certo che, all'interno della sua cornice, l'opera del *producer* di Burbank è esteticamente imponente e teoreticamente inappuntabile. Ma è altrettanto certo che, in prospettiva storica, essa va ridimensionata e inserita in un panorama vasto, articolato, variegato. [...] È certo, infine, che altrettanta responsabilità va ad essa riconosciuta per aver contribuito a sospingere nel disinteresse del grande pubblico, ancor più di quanto sarebbe accaduto altrimenti, i tentativi e le proposte di un cinema d'animazione per adulti [...].[35]

Eppure anche negli Stati Uniti si afferma progressivamente un movimento che, aperto alle sperimentazioni artistiche europee, avvia una ricerca sull'immagine – animata e dal vero – per liberarla dai limiti del realismo e dalle costrizioni imposte dall'industria cinematografica. Questi esperimenti aprono la via alla cosiddetta «seconda avanguardia» di Maya Deren, Curtis Harrington, Kenneth Anger e Gregory Markopoulos, ma sono determinanti anche per il movimento underground degli anni Sessanta sia dal punto di vista stilistico sia dal punto di vista organizzativo[36]. È in questa prima fase che nasce il circuito che lega biblioteche, musei, università e centri culturali in cui vengono diffuse le opere in 16 mm, ed è sempre in questo momento che le fondazioni si interessano all'opera degli artisti indipendenti finanziandone le ricerche con specifiche borse di studio.

35. G. Bendazzi, *Cartoons*, cit., p. 98.

36. In questi anni la cultura underground influenza anche il cinema commerciale. Un esempio famosissimo nell'ambito del cinema d'animazione è quello offerto da *Fritz the Cat* (1972) di Ralph Bakshi. Il lungometraggio si ispira contemporaneamente a *Easy Rider* (1969) di Dennis Hopper e al nuovo cinema americano dal vero di quegli anni, e alle vignette di Robert Crumb, aggressive fino alla volgarità nei contenuti ma realizzate con un tratto morbido e preciso. *Fritz the Cat* è stato un successo clamoroso: costato un milione di dollari ne guadagnò trenta. Bakshi ha realizzato altri due lungometraggi – *Heavy Traffic* (Traffico pesante, 1973) e *Coonskin* (1975) – che insieme compongono una trilogia dedicata ai ghetti di New York e alle minoranze che li abitavano allora. Bakshi è noto anche per *Il Signore degli anelli* (*The Lord of the Rings*, 1978) penalizzato da un uso improvvido del rotoscopio.

Il cinema d'animazione astratto è quello che conosce maggiore diffusione e a esso si dedicano talenti assai diversi, come Mary Ellen Bute (1906-1983), Douglass Crockwell (1904-1968), Dwinell Grant (1912-1991), Len Lye (1901-1980) e i fratelli John (1917-1996) e James (1921-1982) Whitney, che nel loro piccolo laboratorio creano opere capaci di fondere l'interesse per l'astronomia e la musica dodecafonica del primo con la sensibilità pittorica del secondo. Per molti artisti che si dedicano all'animazione sperimentale, il nome di riferimento è quello del tedesco Oskar Fischinger (1900-1967), pioniere di questo tipo di ricerca artistica spesso omaggiato con il titolo di «Kandinskij del cinema»[37].

Nel 1946, con il patrocinio del San Francisco Museum of Art, i film-maker e collaboratori del museo Frank Stauffacher (1917-1955) e Richard Foster organizzano il primo Art in Cinema Festival: qui non solo vengono presentati film d'avanguardia di nomi già noti, ma è lasciato spazio a giovani e sconosciuti film-maker che possono così mostrare i loro lavori e confrontare i risultati delle loro ricerche.

È in questo contesto che prende forma il West Coast Experimental Film Movement, un movimento artistico aperto a ogni influenza teorica ed estetica e a ogni tecnologia, dunque privo di un riferimento esclusivo al cinema d'animazione, ma capace di coinvolgerlo nella ricerca di un linguaggio libero dalle convenzioni di sceneggiatura, ripresa e montaggio fissate nel corso degli anni dall'industria cinematografica.

Tra coloro che aderiscono a questa impostazione nell'ambito del cinema animato vanno ricordate personalità come Jordan Belson (1926) o Harry Smith (1923-1991). Il primo utilizza l'animazione per comporre trattati filosofico-scientifici che combinano la cosmologia con le filosofie orientali e che risultano simili ai mandala, la forma d'arte e meditazione buddhista in cui, mentre si raffigura il cosmo dal punto di vista spaziotemporale, viene rappresentato anche il raccogliersi delle esperienze psichiche e sensoriali nello stato di concentrazione. Da *Allures* (1961), in cui sono ancora presenti e riconoscibili specifici elementi geometrici, si passa all'animazione di luci e colori di *Samadhi* (1967), legato alla pratica Yoga, o di *Re-Entry* (Ri-entro, 1964), ispirato al *Libro tibetano dei morti* e al primo viaggio spaziale dell'astronauta John Glenn:

37. Oskar Fischinger si era stabilito negli Stati Uniti dopo essere stato classificato come artista degenerato dal regime nazista, ma non si trovò a suo agio in un ambiente cinematografico refrattario a ogni espressione non realista. Ammirato da Orson Welles che gli commissionò un film sul jazz destinato a non essere mai iniziato, e convinto che il cinema fosse «il prodotto meno artistico che possa uscire da una fabbrica», l'artista decise di dedicarsi esclusivamente alla pittura.

la partenza del razzo è assimilata alla morte, il volo nel cosmo corrisponde alle illusioni karmiche e infine il ritorno nell'atmosfera coincide con la rinascita.

Harry Smith è un artista eclettico e dotato di considerevoli capacità manuali. I suoi lavori, che fondono Cabala, buddhismo, cultura dei nativi americani, teosofia, occultismo e musica, sono intesi come un'unica opera in continua trasformazione, e ciò rende particolarmente complessa la datazione dei singoli film, continuamente tagliati, modificati e rimontati nell'arco di trent'anni. Non solo: l'artista ha numerato i propri lavori mentre i titoli degli stessi sono spesso stati attribuiti da altri (colleghi, critici, storici). È questo il caso, ad esempio, di *Film n. 12*, noto come *Heaven and Earth Magic* (La magia del Cielo e della Terra), o *Film n. 16*, chiamato anche *The Tin Woodman's Dream* (Il sogno in scatola dell'uomo di legno). Le tecniche usate dall'artista sono diverse: a volte dipinge direttamente sulla pellicola oppure utilizza ritagli di carta nera su fondo bianco, o ancora dispone le immagini su più strati, le proietta in trasparenza e poi le fotografa ripetutamente. In ogni caso, lo stile resta costante ed è improntato alla libera associazione per analogia:

> Come i poeti saltarono il passaggio della similitudine, giustapponendo direttamente due elementi apparentemente distinti fra loro, in modo che riverberassero direttamente l'uno sull'altro; oppure costruirono discorsi di ampia portata facendo uso di apparenti banalità (correlativo oggettivo eliotiano), così Harry Smith si servì della possibilità di associare immagini in prima istanza in-significanti, o di comporle in azioni di apparenza scontate o goffe, per creare un compatto, soggiogante poema che è un lungo viaggio della mente, un'esperienza quasi ipnotica.[38]

Non solo a San Francisco, ma anche a Los Angeles il cinema sperimentale sembra vivere una stagione particolarmente vivace, nonostante la vicinanza degli studi hollywoodiani. Anzi, questa vicinanza produce degli ibridi che mostrano quanto sottile sia il confine tra ricerca artistica d'avanguardia e industria cinematografica, e quanto veloce sia quest'ultima nell'impossessarsi dei risultati della prima per apparire sempre nuova e originale agli occhi di un pubblico più vasto.

Uno dei casi più noti è quello di Saul Bass (1920-1996), disegnatore, cartellonista e grafico, oltre che ideatore dei titoli di testa animati di *Carmen Jones* (1954) e de *L'uomo dal braccio d'oro* (*The Man with the Golden Arm*, 1955), entrambi di Otto Preminger. Bass realizza anche numerosi manifesti

38. G. Bendazzi, *Cartoons*, cit., p. 204.

che abbandonano il tradizionale carattere informativo per concentrarsi sugli aspetti emotivi del film, in modo da trasmettere attraverso una grafica asciutta lo stato d'animo del racconto cinematografico. Lo stile essenziale, geometrico e spigoloso ricorda quello messo a punto dagli artisti della Upa per le loro serie animate e si allontana dalla pura ritrattistica di divi e divine per approdare alle soluzioni che hanno reso famosi i manifesti di film di Hitchcock quali *La donna che visse due volte* (*Vertigo*, 1958), *Intrigo internazionale* (*North by Northwest*, 1959) e *Psyco* (*Psycho*, 1960).

Verso la metà degli anni Cinquanta, i protagonisti dell'avanguardia della costa occidentale si sono lasciati alle spalle il lavoro collettivo e si dedicano a una ricerca individuale che non ha più le caratteristiche del movimento. Al cinema sperimentale animato e dal vero non resta che riattraversare gli Stati Uniti e tornare a New York. Non si può parlare di scuole o di correnti unitarie, quanto piuttosto di una tendenza spontanea a collaborare, aggregarsi e confrontare le esperienze, facendo convivere in modo disinvolto l'attività di insegnante o pubblicitario con quella di artista sperimentale. Anche dal punto di vista dello stile e della tecnica coabitano esperienze assai diverse, che vanno dall'astrattismo al surrealismo, dall'animazione tradizionale alla grafica computerizzata. Un panorama tanto composito, destinato ad assumere negli anni proporzioni enormi, è assai difficile da riassumere in pochi nomi; nondimeno, alcune personalità spiccano sulle altre.

Presente a New York dal 1944, Len Lye (1901-1980) è un artista eclettico e irrequieto. Fin da studente la sua attenzione è catturata dalla rappresentazione del movimento, e per questo dapprima realizza sculture cinetiche e poi passa al cinema sia animato sia dal vero, sempre sperimentale nella tecnica ma soprattutto nel linguaggio. Bendazzi individua nella sua produzione numericamente esigua ma fondamentale tre indirizzi principali: cortometraggi che studiano il rapporto tra colore e grafica come *Rainbow Dance* (La danza dell'arcobaleno); filmati che mettono in relazione i colori tra loro e combinano riprese dal vero e disegno astratto come *Trade Tattoo* (Marchio di fabbrica); e infine graffiti su pellicola che riproducono la tridimensionalità come in *Free Radicals* (Radicali liberi, 1958)[39]. Lye ha utilizzato svariate tecniche, dal disegno tradizionale, ai pupazzi, al disegno su pellicola, ma è sempre stato un artista libero di esprimere se stesso e il proprio mondo creativo: «Io non so cosa è un pubblico. [...] Il mio stimolo vitale consiste nel tirar fuori di me qualcosa di significativo. Come

39. Cfr. ivi, pp. 112-113.

posso farlo, se questo deve essere significativo "per il pubblico"? È l'ultima cosa al mondo che mi interessa»[40].

Mary Ellen Bute (1906-1983), pittrice affascinata da Paul Klee, Georges Braque e Vasilij Kandinskij, è interessata alla ricerca sulla luce, il movimento e la forma. Considerando l'ambiente del cinema troppo commerciale, Bute lavora in teatro prima come tecnico delle luci e poi come direttore artistico, viaggia in Europa e in Oriente, è assistente di Thomas Wilfred, inventore impegnato nella costruzione di uno strumento simile a un organo in cui a ogni tasto corrisponde l'emissione di una determinata luce colorata, di Lev Theremin, inventore dell'eterofono, uno strumento che genera note sfruttando il movimento dell'aria, e di Joseph Schillinger, pittore e matematico con cui progetta forme astratte basate su calcoli esatti.

Nel 1934, Mary Ellen Bute si avvicina al cinema grazie al marito Ted Nemeth, con cui apre un piccolo studio e produce film animati che le permettono di unire le esperienze maturate in campo pittorico e tecnico. Uno dei suoi lavori più noti è *Spook Sport* (Uno sport sinistro, 1939), a cui collabora il giovane Norman McLaren, impegnato a disegnare sulla pellicola forme che ricordano quelle di spettri e fantasmi i cui movimenti sono sincronizzati con la *Danza macabra* di Saint-Saëns.

Negli anni Cinquanta Bute utilizza l'oscilloscopio per tradurre gli impulsi elettronici in schemi visivi in movimento: *Abstronic* (1952) e *Mood Contrasts* (Contrasti d'umore, 1953) sono un ulteriore passo avanti nella definizione del movimento, del colore e della percezione degli stessi. Nel corso degli anni, l'artista si convince della possibilità di creare uno spazio davvero sperimentale e libero anche nel cinema dal vero e tale convincimento si concretizza in *Finnegan's Wake*, un film ispirato all'omonima opera di Joyce che segna per la regista il definitivo abbandono dell'animazione.

Se Mary Ellen Bute è considerata uno dei più eccellenti precursori della sperimentazione animata, altri artisti hanno lasciato un segno profondo, rintracciabile anche in produzioni che, pur essendo innovative, hanno un carattere spiccatamente popolare, come nel caso delle opere surreali e satiriche di Stan Vanderbeek (1927-1984). Il suo approccio all'animazione non separa la teoria dalla pratica, è nettamente influenzato dagli studi di architettura e si caratterizza grazie alla volontà di sperimentare materiali, tecnologie e tecniche senza precludersi alcun mezzo di comunicazione.

40. Ivi, p. 112.

Negli anni Cinquanta, ad esempio, Vanderbeek idea *Winky Dinky and You* (Tu e Winky Dinky), uno dei primi programmi televisivi interattivi per bambini: agli spettatori veniva chiesto di appoggiare un foglio di carta trasparente sullo schermo e disegnare gli oggetti di cui il protagonista aveva bisogno. I primi film animati realizzati dall'artista risalgono allo stesso periodo e si ispirano a fatti e a personaggi di attualità: *Achoo Mister Kerroochev* (Etcì Mr Khruščëv) e *Breath Death* (Il soffio della morte) fanno riferimento alla guerra fredda, in *A la mode* (Alla moda, 1958) Vanderbeek anima con ironia oggetti allora di moda, mentre in *Wheeeels, or American on Wheels Part 2* (Ruoooote, o l'America in auto 2, 1958) affronta la smania di spostarsi da un luogo all'altro.

Sempre negli anni Cinquanta, uno dei primi *cut-out* di Vanderbeek, *Mankinda* (Il genere umano, 1957), si colloca nella corrente astratta del cinema animato sperimentale americano. Non stupisce quindi che, con il passare del tempo, l'astrazione formale prenda il sopravvento sulla satira politica e sociale. *Poemfields* (Campi di poesia, 1964-1970) o *Caleidoscope* (Caleidoscopio, 1968) studiano le potenzialità delle combinazioni di luce, colore e movimento, anticipando la successiva manifestazione del talento eclettico e della curiosità artistica di Vanderbeek.

Con il sostegno finanziario di diverse fondazioni e l'autorizzazione della Nasa a utilizzare gli allora innovativi programmi di grafica computerizzata, l'artista realizza *Euclidean Illusion* (Illusione euclidea, 1979) e *Mirrored Reason* (Ragione riflessa, 1980), con cui cerca di dimostrare le potenzialità di uno strumento di cui il cinema animato cominciava allora ad avvertire la presenza e l'importanza: il computer.

L*a computer animation dalla sperimentazione al cinema mainstream*

L'animazione computerizzata fa la sua comparsa negli anni Sessanta e da subito provoca polemiche, perplessità e sospetti che ancora oggi non sono del tutto sopiti. Autori, spettatori e critici si sentono spinti a schierarsi in modo netto e l'entusiasmo che porta l'utilizzo di una nuova tecnologia è spesso frenato dal timore – a volte infondato, altre no – che il risultato possa essere freddo e «meccanico», incapace di assecondare l'estro creativo e limitato a una pura esibizione di prodezze tecnologiche fini a se stesse.

Si tratta naturalmente di un dubbio che accompagna l'apparire di ogni nuovo strumento la cui applicazione coinvolge la comunicazione artistica sia verbale sia visiva. Man mano che l'animazione computerizzata si diffonde nel cinema *mainstream*, anche tra i non addetti ai lavori si afferma la nostalgia per

quella artigianale, salvo non essere poi in grado di distinguere l'una dall'altra sul grande schermo[41].

I primi esperimenti in questo campo sono perlopiù astratti: prima in bianco e nero e poi a colori vengono elaborati elementi grafici ottenuti usando dei plotter, strumenti che riproducono sulla carta le immagini create dal computer[42]. Il passaggio ai disegni colorati avviene collegando al computer un televisore a colori, dal momento che all'epoca i monitor dei computer erano monocromi. Le maggiori possibilità tecniche sviluppano anche quelle creative e il risultato è la messa a punto di Sketchpad, il primo programma di grafica computerizzata.

Non bisogna però dimenticare che Sketchpad non viene ideato o utilizzato in uno studio di animazione, ma nasce nei laboratori del Mit: mentre oggi i diversi studi mettono a punto software che rispondono a specifiche esigenze espressive (software proprietari), in questa prima fase la tecnologia in sé precede qualsiasi utilizzo si possa fare di essa. Sketchpad dunque viene usato per ragioni molto pratiche e poco creative: lo si usa per le simulazioni di volo o per l'elaborazione di immagini destinate a carte geografiche, come nel caso di Grass, un linguaggio usato per la programmazione grafica che si usa ancora oggi in cartografia.

Eppure è proprio attraverso queste ricerche che l'animazione computerizzata si sviluppa e occupa un posto sempre più importante sia al cinema sia in televisione. Le esigenze di quest'ultima sono legate alla velocità di riproduzione e alla necessità di contenere i costi, quindi è inevitabile che si sviluppino studi capaci di soddisfare tale domanda. La Computer Image Corporation di Lee Harrison (1929) è tra le prime a produrre animazione digitale ed effetti speciali su larga scala, e per poterlo fare utilizza calcolatori come Scanimate o Cae-

41. Quando nel 1999 arrivò nelle sale *Il gigante di ferro* di Brad Bird, molti critici salutarono un film che alla grafica anni Cinquanta univa una presunta assenza di *computer animation*. In realtà basta uno sguardo ai titoli di coda per verificare la presenza del computer sia nell'animazione sia nella colorizzazione delle immagini. Oggi il computer viene usato anche in pellicole animate perlopiù tradizionalmente per velocizzare alcune fasi (la coloritura, l'animazione di personaggi secondari o di elementi della scenografia) o inserire effetti speciali. Oltre a finalità estetiche, questo utilizzo ha una ragione economica: accelerando i tempi di realizzazione, il processo costa meno.

42. Il plotter assolve a una funzione simile a quella che svolgerà la stampante collegata a un personal computer. Va ricordato infatti che negli anni Sessanta non solo i computer non erano diffusi come oggi, ma non esistevano i personal computer e di conseguenza nessuna delle periferiche che si possono collegare a essi.

sar che non sintetizzano immagini numeriche, ma immagazzinano nella memoria del computer gruppi di forme geometriche in cui ogni punto luminoso sullo schermo televisivo (*pixel*) è trattato come una singola informazione.

Non è difficile capire come questo procedimento permetta di realizzare immagini sempre più dettagliate, definite e realistiche. Sebbene l'aspetto tecnico sia ancora predominante, negli anni Settanta si comincia a diffondere un'animazione computerizzata attenta agli aspetti creativi e artistici. Sono però gli anni Ottanta a segnare la presenza stabile del computer non solo negli studi di animazione, ma anche nella vita quotidiana: la tecnologia si alleggerisce nell'ingombro e nel costo, vengono messi in commercio i personal computer e i programmi destinati alla grafica sono sempre più raffinati, ma anche più semplici da utilizzare.

Nel 1981 l'animatore ungherese John Halas (1912-1995) dirige il cortometraggio *Dilemma*, interamente realizzato in *computer animation*. La Disney non è da meno e produce *Where the Wild Things Are* (Dove si trovano le cose selvagge, 1983), un cortometraggio diretto da John Lasseter ispirato all'omonimo romanzo per ragazzi di Maurice Sendak, in cui personaggi animati tramite il rodovetro, e quindi dotati di una rassicurante gestualità fluida, si muovono su fondali tridimensionali generati al computer.

Dallo stesso studio disneyano proviene *Tron* (1982) del regista austriaco Steven Lisberger (1951), un mezzo fiasco destinato a diventare in seguito oggetto di culto perché segna l'ingresso definitivo dell'animazione computerizzata nel cinema di massa. Protagonista del film è Kevin Flynn, programmatore di giochi *arcade* che viene scannerizzato, trasferito nello spazio cibernetico e costretto a partecipare a giochi da lui stesso ideati, in cui il *game over* equivale alla morte. In questo mondo lunare e spietato Flynn incontra il programma Tron, tenuto in schiavitù dal sistema centrale e deciso a riportare la libertà di circolazione nello stesso. Per il regista il film è una metafora della conclusione del dominio dell'Ibm, che allora bloccava la libera ricerca in campo informatico; uno degli artefici della fine di questo monopolio è stato l'allora neanche trentenne Bill Gates, il quale non ha in seguito tardato a fare suoi i metodi dell'antico nemico.

Tron anticipa nei contenuti molti aspetti della vita contemporanea – primo fra tutti l'uso quotidiano e diffuso dell'informatica e dei prodotti a essa collegati – ma lo fa anche nella forma, inserendo sequenze animate digitali accanto ad animazioni tradizionali. Paradossalmente il mondo cibernetico è quasi tutto realizzato a disegni animati che si combinano a sequenze dal vero girate sullo sfondo delle scenografie astratte, dai colori freddi e come contornate da una lu-

minescenza al neon che Syd Mead (1933) e Jean Giraud (1938)[43] hanno creato per il film. Al contrario, le scie delle moto che sfrecciano nel gioco Lightcycle, le panoramiche a schiaffo diventate familiari a ogni spettatore per l'uso massiccio che ne è stato fatto in seguito dai videoclip e dai videogame in soggettiva, e ancora il movimento del labiale del sistema centrale costituivano allora lo stato dell'arte dell'animazione computerizzata. Il film riesce così a creare un efficace equilibrio tra gli effetti più collaudati della storia del cinema – l'uso dei mascherini per inserire gli elementi grafici in sequenze dal vero, ad esempio – e le possibilità di un mondo nuovo ma già a portata di mano.

Anche la progressione che ha portato alla nascita dei guerrieri di *Tron* è frutto di uno sviluppo naturale: Lisberger propone a un suo collaboratore di realizzare un disegno con la tecnica della *backlit animation*. Nasce così un personaggio che assomiglia a un guerriero dotato di un disco simile a un frisbee. Poi viene realizzato un test di cinque secondi in cui il guerriero scaglia il disco: non viene creato solo Tron, ma anche un genere di integrazione tra effetto animato e ripresa dal vero destinato a radicarsi e consolidarsi nel tempo.

Al momento della realizzazione del film, Steven Lisberger è a capo di uno studio di animazione ed è in contatto con programmatori come Edwin Catmull (1945), poi diventato presidente della Pixar. Per molti futuri animatori, *Tron* segna il punto di svolta: John Lasseter, successivamente regista e supervisore artistico alla Pixar, visita spesso il set e ne è entusiasta: «Nel momento in cui l'ho visto è stato come aprire una porticina nella mia testa. È stato come... Questo è il futuro. Ed era sorprendente. E non per quello che vedevo, ma per le potenzialità della *computer graphic* che riuscivo a immaginare»[44].

A *Tron* è legato anche Chris Wedge (1957), uno dei fondatori di Blue Sky, lo studio che si è affermato grazie ai lungometraggi digitali *L'era glaciale* (*Ice Age*, 2002), *Robots* (2005), *L'era glaciale 2: il disgelo* (*Ice Age: The Meltdown*, 2006) e *Ortone e il mondo dei Chi* (*Horton Hears a Who!*, 2008). Wedge è stato programmatore Magi/SynthaVision[45] nel film di Lisberger e da quel mo-

43. Syd Mead è stato *conceptual designer* di *Blade Runner*, *Alien*, *Star Trek: The Motion Picture* e del disegno animato giapponese *Gundam*. Jean Giraud, noto anche con lo pseudonimo di Moebius, deve la sua fama innanzitutto alla serie a fumetti *L'Incal* realizzata insieme allo scrittore e regista Alejandro Jodorowsky. Giraud è stato anche *conceptual designer* per *Il quinto elemento* di Luc Besson.

44. Dichiarazione contenuta nel documentario *To Infinity And Beyond: The Making Of Toy Story*.

45. La società Mathematical Applications Group Inc. (Magi) è stata fondata nel 1966 con lo scopo di creare un software per la valutazione della propagazione delle radiazioni nucleari. Al-

mento non ha più abbandonato la *computer animation*, mentre si è allontanato fisicamente dalla California, ripercorrendo a ritroso la via principale dell'animazione statunitense e stabilendo la sede del suo studio a New York.

Come spesso accade nella storia del cinema, le coincidenze e i paradossi sono numerosi e, come insegna la storia del cinema d'animazione, quando gli studi sono pochi è frequente che gli stessi nomi lavorino per produttori concorrenti. Non stupisce dunque che John Lasseter, già dipendente della Disney, codiriga per la Lucasfilm – a cui in quegli anni la Disney cercava disperatamente di tenere testa – il cortometraggio *The Adventures of André and Wally B.* (1984-85), breve incontro-scontro tra un personaggio antropomorfo e un'ape. Insieme a Steve Jobs (1955), cofondatore di Apple, e al già citato Catmull, Lasseter è tra i fondatori della sezione di animazione digitale della Lucasfilm, ma poco dopo i tre lasciano la Lucasfilm e iniziano a produrre cortometraggi digitali con il nome di Pixar, dando vita a un progetto capace di conciliare tecnologie innovative e storie originali.

Una decina di anni dopo Steven Spielberg (1946), Jeffrey Katzenberg e David Geffen (1943) fondano la DreamWorks Skg (dalle iniziali dei cognomi dei fondatori), società che comprende anche una sezione di cinema d'animazione. In breve tempo DreamWorks Skg e Pdi (Pacific Data Image) – lo studio di animazione che si appoggia a essa per la distribuzione – diventano i rivali diretti di Disney e Pixar. Pur con stili e finalità artistiche e comunicative diverse, si tratta di due realtà che consolidano e confermano una trasformazione irreversibile nel cinema animato d'intrattenimento: quella che sembrava una remota possibilità espressiva, un'eccentricità destinata alla sperimentazione tecnologica e forse anche creativa, è ormai una consuetudine capace di giocare, nel bene e nel male, un ruolo simile a quello della Disney degli anni d'oro.

Pixar e Pdi alla conquista del mondo virtuale

Nato nel 1979 come una sezione della Lucasfilm, lo studio Pixar è stato acquistato da Steve Jobs nel 1986 e nel 2006 è entrato a far parte della Walt Dis-

lo scopo è stato elaborato un sistema che poteva tracciare l'area di propagazione di una radiazione a partire da una sorgente data. Il programma venne chiamato SynthaVision e in seguito venne usato in grafica per generare delle immagini attraverso la modellazione di solidi primitivi (sfere, cubi, piramidi), operatori combinatori (Yes/Not, And/Or) e ray-tracing, ovvero la tecnica usata in geometria ottica che si basa sul calcolo del percorso della luce attraverso l'interazione dei raggi con superfici diverse. L'applicazione puramente grafica inizia nel 1972 e dopo un test per *Incontri ravvicinati del terzo tipo* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977) di Spielberg, il programma venne usato estensivamente per la prima volta proprio in *Tron*.

ney Company. Pur attraverso le sue numerose trasformazioni, lo studio di animazione digitale ha mantenuto negli anni un'unità di stile e qualità rare, senza venire mai meno all'idea che ne ha determinato la fondazione: unire tecnologia e creazione artistica, una volontà sintetizzata proprio dal nome Pixar, sintesi di *pixel* e *art*. Dopo trent'anni di attività, la Pixar continua a essere uno dei pochi studi di animazione diretti solo da animatori e i ruoli chiave della sua organizzazione sono ancora occupati dai fondatori: Jobs è direttore esecutivo, Catmull è presidente e Lasseter è vicepresidente del Creative Department e dunque supervisore di tutti i progetti artistici dello Studio, una carica che unisce agli aspetti amministrativi (finanziamento dei progetti approvati, distribuzione dei film ecc.) quelli creativi legati alla scelta dei soggetti da produrre e al modo in cui essi verranno sviluppati.

Indubbiamente per il grande pubblico John Lasseter è il più conosciuto dei tre, e con la sua figura viene spesso identificata la Pixar, sia perché è stato il regista della maggior parte dei corti e dei lungometraggi realizzati fino a oggi, sia perché il suo ruolo di supervisore gli ha permesso di assicurare a ogni film prodotto quello stile gradevole e originale che caratterizza la compagnia. Fin da *Toy Story – Il mondo dei giocattoli* (*Toy Story*, 1995), il primo lungometraggio prodotto dalla Pixar e diretto da Lasseter, lo studio stringe un accordo con la Disney per produrre cinque film in dieci anni. Le due società si dividono le spese di produzione e i profitti cinematografici; la Disney riceve inoltre il 12,5 per cento degli incassi totali del film, quindi non solo quelli ricavati dalla vendita dei biglietti delle proiezioni ma anche di tutti i guadagni relativi a passaggi televisivi e utilizzo domestico (videocassette, dvd). Inoltre la Disney detiene i diritti dello sfruttamento dei personaggi in eventuali sequel o serie. Nel 2005, allo scadere dell'accordo, la Pixar ha cercato un nuovo distributore sia perché non è riuscita a rinegoziare a suo vantaggio il contratto, sia perché il direttore esecutivo della Pixar e quello della Disney non si sono mai fidati l'uno dell'altro. Ma nel 2006, dopo aver allontanato Eisner dalla direzione della Disney, la Casa del Topo ha acquisito la Pixar mantenendo la direzione e lo staff esistenti e ha nominato John Lasseter direttore artistico della Disney stessa. Si tratta di una mossa strategica che non mancherà di dare i suoi frutti, visto che la Disney non è ancora riuscita a ottenere dal digitale i risultati artistici ed economici sperati. In un certo senso, si potrebbe dire che lo studio ha pagato non per assorbire un potenziale rivale, ma l'ha acquisito perché questo la trasformi dall'interno.

L'idea di fondo nelle animazioni Pixar è apparentemente ovvia, ma meno semplice da applicare di quanto sembri: se per raccontare una storia si usa una nuova tecnologia, bisogna anche utilizzare un punto di vista insolito. Infatti,

quale può essere lo scopo di generare personaggi tridimensionali in movimento dotati di una psicologia complessa se questi sono già disponibili in natura? Animali domestici ed esseri umani hanno occupato a lungo la scena, ma che dire dei giocattoli strapazzati e poi dimenticati, degli insetti quasi invisibili o dei pesci nascosti nella profondità dell'oceano, dei mostri acquattati nell'armadio o delle automobili?

Questa attenzione per ciò che solitamente è inanimato – o animato in maniera antropomorfa – ha come conseguenza la scarsa attenzione e definizione degli esseri umani, volutamente spinti ai margini dello schermo e descritti con tratti caricaturali, gestualità esagerate e comportamenti grotteschi. Questo non vuol dire che manchino le eccezioni, come dimostrano il vecchietto che sfida se stesso a scacchi in *Geri's Game* (1997), i bambini e il collezionista di giocattoli di *Toy Story – Il mondo dei giocattoli* e *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla riscossa* (*Toy Story 2*, 1999), il dentista che rapisce il pesciolino Nemo e la sua terribile nipotina (*Alla ricerca di Nemo*, *Finding Nemo*, 2003), i colleghi del topo aspirante cuoco di *Ratatouille* (2007) o i tre protagonisti del cortometraggio *One Man Band* (2005). Per non parlare de *Gli Incredibili* (*The Incredibles*, 2004), in cui gli esseri umani per quanto eccezionali, sono gli unici protagonisti. In realtà, questi film non si rifanno a una tipologia umana consolidata dalla tradizione: non sono armoniosi come sarebbe piaciuto a Disney, non sono soggetti da sit-com come *Gli antenati*, non sono aggressivi e idioti come Elmer Fudd e non aspirano all'iperrealismo delle creature digitali di *Final Fantasy* (2001).

Lo spostamento dell'attenzione dall'essere umano inteso come fonte di ispirazione e destinatario dell'opera da esso ispirata produce una novità ancora più significativa: in un film di animazione non sperimentale, e dunque destinato a un vasto pubblico, gli oggetti e gli animali non vengono più dotati di dettagli antropomorfi che facilitino il lavoro dell'animatore e l'identificazione dello spettatore. La filmografia disneyana, ad esempio, è zeppa di oggetti con faccine buffe, braccia o gambe che si muovono secondo le regole dettate da Walt Disney ai suoi collaboratori. I gargoyle del *Gobbo di Notre Dame* (*The Hunchback of Notre Dame*) o la zuccheriera, la teiera e il candelabro de *La Bella e la Bestia* esemplificano perfettamente questa tendenza, mentre *Luxo Jr* (1986), il cortometraggio d'esordio della Pixar, ne è la negazione: i primi infatti hanno visi ed espressioni antropomorfe, mentre l'oggetto protagonista del secondo è una vera e propria lampada da tavolo che deve la sua espressività al modo in cui si muove, simile all'agitarsi festoso di un cucciolo giocherellone.

Luxo è diventato il simbolo della Pixar, perché il modo in cui è stato animato è un'autentica dichiarazione di intenti. Non rendere esplicito l'antropo-

morfismo – che resta comunque presente, dal momento che i protagonisti dei film ideati alla Pixar sono animati prendendo ispirazione dalla recitazione umana – non significa privare i soggetti di attendibilità e profondità psicologica, come dimostrano la frustrazione dell'omino di neve intrappolato nella boccia di vetro di *Knick Knack* (1989), la stupida impertinenza degli uccellini di *For the Birds* (2000) o il vanesio protagonista de *L'agnello rimbalzello* (*Boundin'*, 2004).

Per sottolineare la concretezza dei personaggi, a partire da *A Bug's Life – Megaminimondo* (*A Bug's Life*, 1998) la Pixar ha cominciato a inserire nei titoli di coda dei «ciak sbagliati» in cui i protagonisti dei film – come già gli eroi della Warner – si comportano alla stessa maniera degli attori in carne e ossa, lasciando intendere che è tutta una recita e che anche loro, come i colleghi umani, sbagliano gesti e battute e spesso non vedono l'ora che si spengano le luci e si possa andare a casa.

Da un punto di vista narrativo, i registi che lavorano alla Pixar prediligono i soggetti originali dall'intreccio complesso, in cui la varietà dei toni si unisce a quella delle psicologie. Avventura, suspence, umorismo, scene eroiche e drammatiche, raffinate e ironiche citazioni di altri film non mancano in nessuno dei lungometraggi, così come non manca una certa dose di ambiguità e ambivalenza nei personaggi: le buone intenzioni della formica Flik di *A Bug's Life* possono creare grossi guai; il collezionista di giocattoli di *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla riscossa* è malvagio e goffo ma impaurito, mentre i buoni sono sì animati da altruismo e senso dell'amicizia, ma sono anche gelosi, sbadati, frustrati, disobbedienti o vanitosi.

Volendo mostrare ciò che di solito sfugge all'attenzione degli uomini, e volendolo fare non con una tecnica classica, ma sfruttando le potenzialità dell'animazione digitale, gli animatori si sono trovati davanti a problemi tecnici complessi la cui soluzione doveva tenere conto delle componenti grafica ed estetica. La resa dei materiali e delle superfici, la *texture* delle scenografie, la varietà dei colori, la collocazione delle fonti luminose sono tutti aspetti che possono pregiudicare il risultato di un'animazione digitale svelandone in modo fastidioso la simulazione del mondo reale, in movimento e tridimensionale.

Non esistendo software che rispondessero alle esigenze dello studio, la Pixar – presto imitata da altri – ha iniziato a produrre programmi espressamente pensati per questo scopo. Di questi il più famoso è Render Man, un programma per il *rendering* che permette la perfetta fusione in un'unica immagine armoniosa delle variabili di luce, colore e materiale. Naturalmente questo processo di messa a punto degli strumenti necessari ad assecondare un proget-

to creativo – e non il contrario! – non è stato né facile né immediato e ogni film, soprattutto all'inizio, ha rappresentato una necessaria verifica dei limiti della tecnologia stessa.

Uno di questi limiti, diventato presto emblematico, è quello riguardante la riproduzione di una pelliccia in cui ogni singolo pelo si muova in modo credibile e naturale. Il folto manto di Sully in *Monsters & Co.* (*Monsters, Inc.*, 2001) ha un precedente mancato nel bruco Hemlich di *A Bug's Life*, completamente glabro perché al momento della sua creazione non esisteva uno specifico programma di gestione di peli e pellicce e non c'era nemmeno il tempo per crearlo, visto l'incalzare dell'uscita di un film di ambientazione analoga ma prodotto dalla Pdi, la diretta concorrente della Pixar legata alla DreamWorks Skg.

In questa rivalità si potrebbe vedere la versione animata dello scontro tra due modi opposti e inconciliabili di pensare e utilizzare il computer, perché se dietro alla Pixar c'è Apple, dietro alla Pdi c'è Microsoft, dal momento che alla fondazione di DreamWorks Skg ha contribuito in modo consistente Paul Allen, cofondatore del colosso informatico presieduto da Bill Gates. DreamWorks Skg ha una sua sezione animata, ma soprattutto produce e distribuisce i film animati della Pdi, il cui esordio nel lungometraggio avviene con *Z la formica* (*Antz*, 1998).

A molti critici e spettatori che frequentano l'animazione solo sporadicamente, *Z la formica* sembra quasi una rivoluzione: il disegno e il movimento non sono perfettamente levigati, mentre i dialoghi – smaliziati e cinici – stupiscono proprio perché sono esplicitamente pensati per un pubblico adulto, diversamente dai film Pixar in cui si preferiscono azioni e battute soggette a un doppio piano di lettura, il primo più immediato e infantile e il secondo più raffinato e rivolto a chi accompagna i bambini al cinema.

Un'altra differenza radicale tra i due studi si riscontra nella scelta delle voci. Mentre alla Pixar si cercano voci non immediatamente riconoscibili e a volte sono gli stessi animatori e registi a doppiare i loro personaggi, la Pdi sceglie da subito voci che non solo appartengono ad attori famosi, ma che mantengono le stesse peculiarità della recitazione dal vero, in modo che il pubblico possa identificare il personaggio animato con chi gli presta la voce.

Negli Stati Uniti, la produzione di un film d'animazione prevede che il personaggio prenda vita attraverso la voce: su questa non solo verrà costruito il movimento labiale, ma anche l'intera gamma delle espressioni corporee, e dunque la scelta di appoggiarsi a doppiatori noti ha progressivamente portato a costruire i personaggi su un modello in carne e ossa che deve essere riconoscibile anche quando assume l'aspetto di un orco o di un animale. La principessa

Fiona, protagonista di *Shrek* (2001) di Andrew Adamson (1966) e Vicky Jenson (1977) e dei suoi sequel, più che ispirata a Cameron Diaz ne è la ricostruzione digitale e letterale, mentre i pesci di *Shark Tale* (2004) di Eric «Bibo» Bergeron (1967), Vicky Jenson e Rob Letterman non solo hanno la voce di Angelina Jolie, Will Smith o Robert De Niro, ma anche le stesse sembianze e la stessa gestualità appena celate sotto le squame[46].

Anche come casa di produzione, la DreamWorks Skg si distingue per scelte artistiche che sembrano produrre risultati discontinui. A un tono generalmente attento al pubblico adulto e, soprattutto, adolescenziale si unisce un uso della tecnologia e dell'animazione al computer che, invece di assecondare film destinati al grande pubblico, sembra cercare quasi volontariamente l'effetto di svelamento della tecnologia stessa. Questa scelta stilistica è nota come *tradigital* e, stando alle intenzioni di Katzenberg che ha coniato questo termine, si tratta di una giustapposizione di elementi bidimensionali animati in modo tradizionale e di fondali digitali tridimensionali. Sebbene l'idea sia teoricamente interessante e possieda delle potenzialità da esplorare, il risultato è spesso stridente, come nel caso di *Sinbad: la leggenda dei sette mari* (*Sinbad: Legend of the Seven Seas*, 2003) di Tim Johnson e Patrick Gilmore.

Indipendentemente dal modo in cui affrontano l'animazione, Pixar e Pdi hanno reso il cinema animato familiare a un pubblico sempre più vasto ed eterogeneo, ma allo stesso tempo hanno determinato una certa omologazione nel gusto e nelle scelte dei produttori.

La stop motion animation

Diffusa in tutti i paesi del mondo, la *stop motion animation* ha raggiunto il vasto pubblico solo in casi eccezionali: attraverso la scuola ceca, specializzata nell'animazione di pupazzi, ma caratterizzata da una straordinaria varietà di

46. Questa pratica, per quanto possa essere discutibile da un punto di vista creativo, solleva ancora una volta il problema legato alla consuetudine di doppiare i film in Italia, perché non sempre un attore ha lo stesso doppiatore e dunque la sovrapposizione voce/volto si perde. Non solo: la sempre maggiore attenzione per il cinema animato ha portato a scegliere voci di personalità non solo famose ma anche di riconosciuto valore artistico, mentre il doppiaggio italiano è spesso lacunoso e privilegia personaggi celebri ma non all'altezza del loro corrispettivo originale. Uno dei casi più eclatanti è quello del protagonista di *Robots*, la cui voce originale è affidata a Ewan McGregor mentre nella versione italiana è opera di un impacciato Dj Francesco (Francesco Facchinetti).

stili e talenti di altissimo livello, quali Trnka, Pojar e Švankmajer, e grazie ai cortometraggi dei gemelli Quay e alle produzioni dell'inglese Aardman Animation, in particolare quelle ideate e dirette da Nick Park. Negli Stati Uniti la *stop motion* si è sviluppata soprattutto grazie alla sua utilizzazione nel campo degli effetti speciali analogici; il riconoscimento del valore di artisti/artigiani come Willis O'Brien e Ray Harryhausen li ha imposti come modelli validi anche per l'animazione digitale tridimensionale e per le sue applicazioni in qualità di effetto speciale aggiunto al cinema dal vero.

Le rivendicazioni di paternità dell'invenzione della *stop motion* sono innumerevoli e la ricostruzione cronologica è problematica. Per interi decenni lo scarso interesse storico e critico verso il cinema d'animazione ha determinato la cattiva conservazione, e più spesso la perdita, sia delle pellicole sia del materiale cartaceo (sceneggiature, *storyboard*, saggi e recensioni) a esse legato. Se in Europa si stabilisce l'inizio della *stop motion* a partire da un fortuito incidente di lavoro occorso a Georges Méliès mentre effettuava delle riprese in esterni[47], negli Stati Uniti si può vedere nell'opera di James Stuart Blackton l'inizio del suo uso consapevole.

Britannico di nascita ma americano d'adozione, nel 1897 Blackton fonda con Albert E. Smith (1875-1958) la Vitagraph. Dopo la realizzazione di alcuni *lightning sketches*[48], nel 1907 presenta al pubblico *The Haunted Hotel*, un cortometraggio in cui la *stop motion* è usata come effetto speciale in un film dal vero. L'albergo infestato dagli spettri lascia stupefatti gli spettatori e questo successo spinge Blackton a migliorare la tecnica e a replicarla in altri titoli prodotti dal suo studio. È plausibile, ma non provato, che il cineasta abbia realizzato *The Haunted Hotel* dopo avere visto *El hotel eléctrico* di Segundo de Chomón, ma l'importanza di *The Haunted Hotel* va oltre il suo valore tecnico e artistico proprio perché dà immediatamente l'avvio alla produzione industriale

47. L'episodio è famosissimo: nel 1896, mentre sta riprendendo il palazzo dell'Opéra di Parigi, Méliès deve sostituire il rullo di pellicola nella macchina da presa e per farlo impiega circa un minuto. Quando la pellicola viene proiettata, si nota che in coincidenza del cambio di rullo cose e persone sembrano scomparire all'improvviso e trasformarsi in altro: mentre la macchina da presa era ferma la realtà circostante continuava a muoversi, producendo un'inattesa magia. Due giorni dopo avere scoperto il «trucco» della sostituzione, Méliès crea la prima metamorfosi da uomo a donna e le prime sparizioni di oggetti e persone. Sebbene queste scene abbiano un notevole successo, il regista francese non utilizzerà la sua scoperta per creare delle vere e proprie animazioni.

48. I *lightning sketches* sono pionieristici film d'animazione nei quali dei ritratti umoristici prendono vita dopo essere stati tracciati dalla mano del disegnatore.

di effetti speciali in *stop motion*, uscendo dall'ambito delle curiosità in cui resta per lungo tempo confinato il film di Chomón.

Nel 1910 Blackton realizza *Chew Chew Land* (Il paese di Mastica Mastica, noto anche come *The Adventure of Dollie and Jim*), un cortometraggio *live action* in cui è contenuta una sequenza animata. Nella pellicola uno scolaro mette una gomma da masticare sulla sedia della maestra, ma la colpa viene data all'innocente Dollie e per proteggerla Jim, anche se estraneo al fatto, si incolpa dello scherzo. Tornato a casa, il piccolo eroe sogna di trovarsi in un mondo di gomma in cui prendono vita oggetti e animali realizzati in plastilina. Sebbene l'animazione sia tecnicamente imprecisa, ha una forte presa sul pubblico, che è affascinato e spaventato da scene come quella in cui compare una testa umana avvolta in una membrana di gomma da masticare.

Tra i pionieri della *stop motion* statunitense va ricordato Charles R. Bowers (1889-1946), funambolo e attore comico del cinema muto noto con il nome d'arte di Bricolo, per breve tempo socio di Raoul Barré con il quale, nel 1916, realizza la serie a disegni animati *Mutt & Jeff*. Nel 1926, Bowers lancia la prima serie delle *Whirlwind Comedies* (Commedie tumultuose), opere di gusto surreale in cui l'azione dal vero è affiancata dalla *stop motion*. Le pellicole di Bowers sono caratterizzate dall'estrema originalità e dal sodalizio unico tra la commedia *slapstick* e il cinema d'animazione a passo uno. In questi cortometraggi gli oggetti si animano e interagiscono con l'attore spesso opponendosi alla sua volontà. In opere come *Egged On* (Istigare, 1926), *A Wild Roomer* (Un inquilino scatenato, 1926), *Wild Ostrichs* (Struzzi selvaggi, 1940), la tecnica ha una qualità elevata e soprattutto riesce a fondersi perfettamente con le immagini dal vero, al punto che gli oggetti sembrano vivi ed espressivi quanto un essere in carne e ossa. Nonostante queste caratteristiche Charles Bowers e i suoi film vengono presto dimenticati. Nel 1976 Raymond Bordes dell'archivio cinematografico di Tolosa e Louise Beaudet dell'archivio cinematografico del Québec hanno iniziato il recupero dei suoi film, ridando a un autore fondamentale per il cinema animato e dal vero il ruolo che gli spetta.

Tra i primi sperimentatori va ricordato Willis O'Brien (1886-1962), che realizza il cortometraggio *The Dinosaur and the Missing Link. A Prehistoric Tragedy* (Il dinosauro e l'anello mancante. Una tragedia preistorica, 1914) usando modellini con scheletro metallico ricoperti di caucciù. La Edison distribuisce il film con successo e decide di produrre anche i successivi cortometraggi diretti da O'Brien, perlopiù ambientati nella preistoria: *Prehistoric Poultry* (Polli preistorici, 1916), *R.F.D. 10000 B.C.* (Il servizio postale nelle aree agricole del 10.000 a.C., 1917) e *Morpheus Mike* (1917). Nel 1918 O'Brien ac-

cetta l'offerta di Herbert M. Dawley, scultore e facoltoso produttore newyorkese, di partecipare a un nuovo progetto scritto da Dawley stesso. Il film viene intitolato *The Ghost of Slumber Mountain* (Il fantasma del Monte Sonnacchioso, 1919) e include sequenze animate di modellini di creature preistoriche. La straordinaria complessità ed espressività delle animazioni di O'Brien compensa frequentemente la debolezza delle storie, spesso relegate a mero pretesto per sorprendere lo spettatore con nuove meraviglie tecniche. Anche il primo lungometraggio a cui lavora O'Brien è di ambientazione preistorica: *Il mondo perduto* (*The Lost World*, 1925) di Harry O. Hoyt, trasposizione del romanzo di Arthur Conan Doyle, è la storia di un gruppo di esploratori che trova nel cratere di un vulcano un angolo di Giurassico conservatosi fino all'età moderna.

Nonostante la fama che *Il mondo perduto* gli procura, O'Brien dovrà aspettare a lungo prima di essere contattato per un altro film, ma si tratta di un titolo destinato a lasciare un segno indelebile nella storia del cinema e dell'immaginario mondiale: *King Kong* (1933). In qualità di capo tecnico degli effetti, O'Brien dirige una squadra di artisti capaci di realizzare un lavoro di precisione espressiva e spettacolarità straordinarie, come è ben esemplificato dalla celebre scena in cui Kong si arrampica sull'Empire State Building e cerca di abbattere gli aeroplani che lo attaccano. Nel 1941 la Colonial Picture Company si assicura una coproduzione con la Rko per girare uno dei soggetti originali di O'Brien, incentrato su dei cowboy che scoprono un dinosauro in una valle sconosciuta. Il film avrebbe dovuto intitolarsi *Gwangi*, ma il progetto non arriva a compimento e viene cancellato[49]. A guerra finita i produttori Cooper e Schoedsack iniziano a pianificare un altro film con un gorilla come protagonista: *Mr Joe Young of Africa*, poi ribattezzato *Mighty Joe Young*, noto in Italia come *Il re d'Africa*. O'Brien è chiamato a curarne gli effetti speciali, ma considerata l'enorme mole di lavoro decide di assumere come assistente Ray Harryhausen, un giovane animatore destinato a superare la fama del suo mentore nel giro di pochi anni.

Ray Harryhausen (1920) non solo è considerato un maestro indiscusso della *stop motion animation*, ma per moltissimi cineasti è stato ed è una costante fonte di ispirazione. Il valore e la notorietà dei film di cui ha curato gli effetti speciali sono testimoniati non solo dalle parole di elogio dei colleghi, ma soprattutto dagli omaggi che gli sono stati dedicati nel corso degli anni: tra i tanti esempi si può ricordare che *Harryhausen* è il nome del *sushi bar* frequenta-

49. Nel 1958 Ray Harryhausen lo porterà nelle sale intitolandolo *The Valley of Gwangy* in omaggio al grande talento, alla stima e all'amicizia che lo legava a O'Brien.

to dai protagonisti di *Monsters & Co.* ed è anche la marca del pianoforte suonato dal protagonista de *La sposa cadavere* (*Tim Burton's Corpse Bride*, 2005) di Mike Johnson (1965) e Tim Burton (1958). Incoraggiato sin dall'infanzia dai genitori a dare libero sfogo alla propria immaginazione e a sviluppare interessi in campo artistico, Harryhausen resta così affascinato da *Il mondo perduto* e da *King Kong* da decidere di intraprendere la carriera di animatore. Acquistata una macchina da presa 16mm dotata del meccanismo di ripresa a scatto singolo, inizia a sperimentare l'animazione di pupazzi che lui stesso costruisce e la possibilità di farli interagire con le riprese dal vero. La formazione di Harryhausen si completa con la frequentazione di corsi di disegno e anatomia, scenografia, fotografia, montaggio cinematografico e corsi privati di recitazione per affinare la gestualità delle sue creature, arricchendo il semplice movimento meccanico con emozioni e reattività. Questo ricchissimo bagaglio teorico, le abilità artigianali e la vivace curiosità intellettuale vengono messi a frutto quando Harryhausen inizia a lavorare alla serie animata *Puppetoons*, ideata e diretta da George Pal[50].

Lasciato lo studio di Pal nel 1941, Harryhausen viene arruolato e per tutta la durata della seconda guerra mondiale lavora nella Special Service Division, il settore che produce film d'addestramento per le truppe: all'inizio ricopre svariati incarichi, divenendo ben presto assistente di ripresa e tecnico degli effetti speciali nella serie supervisionata da Frank Capra *Perché combattiamo* (*Why We Fight*). Nel tempo libero frequenta il dipartimento di animazione in cui vengono prodotti i disegni animati di *S.N.A.F.U.* e scolpisce il modellino del protagonista.

Alla fine della guerra Harryhausen realizza uno spot dimostrativo animando delle sigarette per la Lucky Strike, nella speranza di trovare un produttore

50. Ungherese di nascita, George Pal (1908-1980) si trova per lavoro negli Stati Uniti al momento dell'invasione della Polonia e decide, insieme alla moglie, di non rientrare in Europa. Qui lavora già da diversi anni nella pubblicità come animatore di pupazzi, ma è negli Stati Uniti che raggiunge una popolarità significativa. Grazie a un contratto con la Paramount, realizza dei cortometraggi a pupazzi animati ispirati alle più svariate fonti: dalle fiabe popolari alla fantascienza fino alla letteratura per l'infanzia. Il successo dei *Puppetoons* permette a Pal di girare due lungometraggi animati, ma il suo nome è noto al pubblico internazionale grazie a due film di fantascienza che, pur ricchissimi di effetti speciali animati, sono stati girati dal vero: *La guerra dei mondi* (*The War of the Worlds*, 1953), che Pal ha coprodotto, e *L'uomo che visse nel futuro* (*The Time Machine* (1960), da lui diretto. A riprova del fatto che questi film continuano a esercitare un indubbio fascino sia sul pubblico sia sui registi, va ricordato che di entrambi sono stati realizzati dei remake: *La guerra dei mondi* (*War of the Worlds*) è stato diretto da Steven Spielberg nel 2005 e *The Time Machine* da Simon Wells nel 2002.

e iniziare a lavorare nella pubblicità. Non ottenendo alcuna risposta, decide di realizzare una piccola serie di favole animate usando la pellicola scaduta racimolata nell'esercito. *Mother Goose Stories* (Le storie di Mamma Oca, 1946) comprende *Little Miss Muffet* (La piccola signora Muffet), *Old Mother Hubbard* (La vecchia madre Hubbard), *The Queen of Hearts* (La Regina di Cuori) e *Humpty Dumpty*, tutti cortometraggi in *stop motion* con pupazzi a parti intercambiabili costruite da Harryhausen stesso. Ma il vero interesse di Harryhausen resta il lungometraggio, in particolare i film dal vero in cui siano previste scene animate in *stop motion*.

I primi esperimenti di interazione tra riprese *live action* e modellini animati vengono perfezionati allo scopo di mettere a punto un metodo più economico di quelli allora esistenti per inserire la *stop motion* nei film dal vero. Con una scena in cui il modellino di un uomo primitivo viene animato davanti a uno schermo sul quale è retroproiettata una cascata ripresa dal vero Harryhausen compie un passo importante verso il perfezionamento della tecnica da lui stesso definita «Dynamation».

Nell'ottobre 1947 inizia a lavorare sotto la supervisione di O'Brien alle animazioni destinate a *Il re dell'Africa*. Nello stesso anno produce il cortometraggio *The Story of the Little Red Riding Hood* (La storia di Cappuccetto Rosso) e gira le prime prove di animazione per la versione cinematografica del racconto di H.G. Wells *La guerra dei mondi*. Con l'aiuto del padre costruisce il pupazzo di un alieno in lattice con armatura in metallo, e il test che realizza mostra l'uscita dalla navicella di un marziano tentacolare. Harryhausen cerca di proporre gli schizzi e il test di animazione a vari produttori esecutivi di diversi studi cinematografici e, quando scopre che la Paramount Pictures detiene i diritti dei romanzi di Wells ma non si dimostra interessata a trarne un film, decide di mostrare il proprio lavoro direttamente a Pal, sotto contratto nella stessa casa di produzione. Pal sta da tempo negoziando con lo studio per lo stesso film e, saputolo, Harryhausen gli permette di utilizzare la sua opera.

Nel 1953 ha la possibilità di lavorare al lungometraggio *Il risveglio del dinosauro* (*The Beast from 20,000 Fathoms*): tratto da un racconto di Ray Bradbury, prodotto da Jack Dietz e diretto da Eugène Lourié, il film segna l'inizio della diffusione della Dynamation e dunque della fama di Ray Harryhausen come maestro degli effetti speciali. *Il settimo viaggio di Sinbad* (*The 7th Voyage of Sinbad*, 1958) e *Gli argonauti* (*Jason and the Argonauts*, 1963) sono i due film dal vero di Harryhausen che, insieme al *King Kong* animato da Willis O'Brien, esercitano ancora un forte fascino sul pubblico: nonostante siano passati diversi anni dalla loro realizzazione e le tecniche di animazione si siano continua-

mente evolute, i mostri fantastici e spaventosi ideati da Harryhausen sembrano possedere una vita e una psicologia più complesse di molte creature contemporanee. Per quest'artista infatti l'elemento narrativo ha sempre avuto grande importanza: per ogni opera realizzata ha sempre collaborato alla stesura della sceneggiatura, e in questo modo è riuscito a integrare l'animazione nella storia in modo da non relegarla a mero effetto speciale destinato a produrre stupore, ma attribuendole un ruolo drammatico di primo piano.

Con la diffusione della televisione, anche la *stop motion* trova uno spazio nuovo, sebbene per occuparlo debba caratterizzarsi come intrattenimento per l'infanzia. Negli anni Sessanta alcuni programmi per bambini utilizzano sia le marionette sia l'animazione di figure in plastilina (*clay animation*) e proprio grazie a queste produzioni emergono alcuni dei migliori animatori contemporanei: Art Clokey (1921), autore della serie *Gumby* (1955-1971), incentrata su un parallelepipedo antropomorfo che intrattiene i bambini con avventure caratterizzate da un tono innocente, bonario e ottimista, e Bruce Bickford (1947), la cui originalità consiste nel trasformare le piccole imperfezioni delle superfici di plastilina in caratteristiche di stile, mantenendo contemporaneamente un controllo esatto del movimento dei numerosi, minuscoli dettagli che compongono le sue figure e il mondo in cui esse si muovono.

Tra gli autori contemporanei più importanti va sicuramente ricordato Will Vinton (1948), vincitore di un Oscar per il cortometraggio *Closed Mondays* (Chiuso il lunedì, 1974)[51] e autore di *California Raisins* (1989), una fortunatissima serie televisiva con due acini d'uva come protagonisti. Lo studio Vinton crea la propria plastilina così da ottenere ogni possibile sfumatura di colore e sperimenta nuove tecniche di ripresa a passo uno che forniscono immagini sempre più definite e fluide. Il limite dei primi lavori di Vinton è proprio nel materiale usato: nonostante l'accuratezza con cui sono girate le scene, ognuna di queste – composta esclusivamente di elementi di plastilina – spesso manca di forza visiva e di realismo. Questo atteggiamento purista priva l'immagine della ricchezza di profondità, riflessi e consistenza che si può ottenere con l'uso di materiali diversi; una delle conseguenze più evidenti riguarda i personaggi che spesso appaiono come ancorati a terra e non armoniosamente integrati con la scenografia. Dopo aver realizzato numerosi cortometraggi, Vinton passa al lungometraggio con *The Adventures of Mark Twain* (Le avventure di Mark

51. In *Closed Mondays* l'autore immagina che un ubriaco entri in una galleria d'arte durante il giorno di chiusura e creda di vedere le opere conservate prendere vita. Si tratta del primo Oscar in assoluto assegnato a un cortometraggio in *stop motion* con figure in plastilina.

Twain, 1985), conosciuto anche come *Comet Quest*, il primo lungometraggio statunitense in *claymation*[52] e sicuramente uno dei suoi lavori migliori. Il film prende l'avvio da *Le avventure di Tom Sawyer* per sviluppare una storia originale: si immagina infatti che Mark Twain, disgustato dall'umanità, decida di schiantarsi contro la cometa di Halley insieme a Tom, Huck Finn e Becky Thatcher. I tre amici devono indurre lo scrittore a rinunciare all'impresa e a ritornare sulla Terra perché sono convinti che Twain abbia ancora molto da offrire ai suoi lettori. Per riuscire nella loro impresa prendono spunto dai fatti storici e dalle vicende personali che hanno ispirato lo scrittore, fornendo così utili informazioni agli spettatori senza appesantire la visione con un eccesso di didattica. Com'era successo con Disney per il disegno animato, anche Vinton stabilisce i canoni estetici e tecnici dell'animazione di figure in plastilina, diventando un esempio da seguire ma anche un'ingombrante presenza da contrastare.

Indubbiamente negli ultimi decenni diverse animazioni in *stop motion* e in particolare in *clay animation* hanno raggiunto un pubblico molto vasto, eppure quello stesso pubblico incuriosito spesso ignora la paternità delle opere che lo affascinano. In questo senso la figura di Henry Selick (1952), attualmente uno dei migliori registi e animatori di pupazzi, è emblematica. Per certi versi il suo caso ricorda quello di Messmer e Sullivan: infatti, sebbene Selick sia il regista di *Tim Burton's Nightmare Before Christmas*, raramente il suo nome viene ricordato perché spesso gli spettatori – ma anche chi si occupa di cinema professionalmente – attribuiscono la regia di questo film a Tim Burton.

Selick e Burton si incontrano quando il primo svolge un periodo di praticantato alla Disney e il secondo lavora come intercalatore. Negli anni alla Disney, Selick fa parte della squadra incaricata della realizzazione della creatura aliena di *Gli occhi del parco* (*The Watcher in the Woods*, 1980), anima i titoli di testa per *Red e Toby nemici amici* (*The Fox and the Hound*, 1981) e si occupa dello storyboard della sequenza realizzata con la tecnica della *claymation* di *Nel fantastico mondo di Oz* (*Return to Oz*, 1985), che verrà animata in seguito dallo studio di Will Vinton. Nel 1981 realizza un cortometraggio intitolato *Seepage* (Vedi pagina), che esplora l'espressionismo, i collage di Picasso, l'astrattismo e lo stile di Rodčenko. Nonostante la possibilità di proseguire la carriera come animatore alla Disney, Selick decide di lasciare lo studio e nel 1986 crea il Selick Projects, ribattezzato Twitching Images, Inc. nel 1994. Grazie al suo talento inizia a farsi conoscere in vari settori: oltre a spot pubblicitari realizza-

52. Il termine, una contrazione di *clay animation*, è stato inventato e registrato da Vinton diventando così un autentico marchio di fabbrica per le produzioni del suo studio.

ti con la coproduzione di Mtv, dirige il cortometraggio *Slow Bob in the Lower Dimension* (Bob il Lento nella dimensione più bassa, 1990), in cui la tecnica della *stop motion* viene utilizzata insieme al *cut-out* e alle riprese dal vero.

Il passaggio al lungometraggio avviene nel 1993 quando Tim Burton[53] lo contatta per dirigere il film a pupazzi animati *Tim Burton's Nightmare Before Christmas*. Il soggetto sviluppa un'idea originale di Burton e racconta la crisi d'identità di Jack Skellington, signore del paese di Halloween: Jack non vuole più spaventare, ma desidera essere oggetto dell'amore incondizionato tributato a Babbo Natale. Per riuscirci cattura Babbo Natale e cerca di sostituirlo, ma presto realizza di non essere mai stato così fuori posto e detestato in vita sua. Questa favola insieme malinconica e buffa, ironica e crudele, rispecchia pienamente lo spirito eccentrico di Burton, ma Selick riesce a dare a ogni scena un'impronta personale e a rendere l'identificazione con i personaggi immediata grazie all'abilità e alla sensibilità con cui anima i pupazzi.

Con l'uscita nelle sale de *La sposa cadavere*, codiretto dall'animatore Mike Johnson e da Burton, è stato possibile paragonare i due film e il modo in cui sono stati animati e diretti. La padronanza dell'utilizzo del mezzo cinematografico nell'ambito dell'animazione di Henry Selick è evidente proprio nel confronto con *La sposa cadavere*, perché quest'ultimo manca di quella fluidità e di quell'incalzante ritmo narrativo che hanno fatto la fortuna di *Nightmare Before Christmas*. L'enorme successo di quest'ultimo film[54] permette a Selick di dirigere un secondo lungometraggio, questa volta sviluppato in tecnica mista (*stop motion*, *cut-out*, grafica 3D e riprese dal vero), *James e la pesca gigante* (*Ja-*

53. Indubbiamente il nome di Tim Burton è legato alla storia del cinema dal vero, sebbene il suo stile risenta di una formazione artistica e professionale in cui il disegno, non solo animato, e la grande libertà inventiva che esso offre hanno un ruolo determinante. Prima di dedicarsi al *live action* Burton ha lavorato come intercalatore, animatore e *conceptual artist* alla Disney; qui ha anche realizzato *Vincent* (1982), il suo primo cortometraggio in *stop motion*. A parte l'incursione di *Tim Burton's Nightmare Before Christmas*, è ritornato all'animazione nel 2001 con *The World of Stainboy*, una serie in sei episodi di cinque minuti ciascuno realizzata usando Macromedia Flash e destinata alla sola visione in rete. Il protagonista di *The World of Stainboy* è un piccolo supereroe privo di qualsiasi potere a parte quello di macchiare ogni cosa che tocca. A questo mondo di esseri tanto grotteschi quanto fragili l'animazione in Flash – essenziale, quasi prossima al *cut-out* e dai colori primari e netti – offre un ottimo supporto tecnico. Insieme a Spielberg, Burton ha anche prodotto la serie a disegni animati *Family Dog* diretta da Brad Bird.

54. *Tim Burton's Nightmare Before Christmas* è uno dei pochissimi film in *stop motion* a essere stati distribuiti in tutto il mondo. Il successo dell'opera è testimoniato anche dal fatto, forse prosaico ma comunque rilevante, che dopo tanti anni i suoi personaggi continuano ad alimentare un ricco merchandising che sembra non conoscere crisi.

mes and the Giant Peach, 1996), trasposizione dell'omonimo racconto di Roald Dahl in cui si racconta di come la felice esistenza di James sia sconvolta dalla morte dei genitori. Mentre il bambino è costretto a vivere con due zie terribili, gli accadono tre fatti curiosi: salva un ragno, entra in possesso di un oggetto magico e scopre che nel giardino di casa sta crescendo una pesca gigantesca. Nell'enorme frutto vivono il ragno e molti altri insetti che aiuteranno il ragazzino a realizzare i suoi piani di fuga.

A confronto con i più recenti lungometraggi animati in grafica computerizzata tridimensionale, la *stop motion* tradizionale potrebbe apparire come una tecnica troppo costosa e vetusta. Ma un dubbio si insinua guardando film digitali come *Giù per il tubo* (*Flushed Away*, 2007) di David Bowers e Sam Fell: infatti, se per questo film è stato fatto uno sforzo estremo per simulare delle riprese in *stop motion* con autentiche figure di plastilina, significa che questa tecnica ha in realtà ancora molto da dire e da dare.

Testi
Tex Avery e Steve Lisberger

Da Non si può mettere Chaplin in una bottiglia di latte*, Joe Adamson intervista Tex Avery (Los Angeles, Cascade Studios, 19 giugno e 13 novembre 1969; 25 marzo 1971). Traduzione italiana contenuta in M. Fadda - F. Liberti (a cura di),* What's up, Tex? Il cinema di Tex Avery*, Lindau, Torino 1998, pp. 179-198*

[...] Come sei entrato nell'animazione?

Oddio, dopo che avevo finito la scuola superiore accompagnai dei tizi in una gita di sei settimane da queste parti [Los Angeles]. Mi trovai bene lontano da casa, e decisi di restare. Passavo le notti a lavorare su una striscia a fumetti. La spedivo da tutte le parti. E mi ritornavano indietro solo dei rifiuti. L'animazione non mi interessava, la consideravo solo come una rampa di lancio per poi avere successo con le mie vignette. [...]

Che ne è stato del tuo fumetto?

Lasciai perdere! Ma per lungo tempo non ebbi proprio alcun interesse per l'animazione. Continuavo a pensare: «Sì, provo questa cosa, ma farò fortuna con la mia striscia». Visto però che continuavo a ricevere rifiuti, alla fine mi sono detto: «Va bene, proverò con l'animazione. È il lavoro del futuro». E infatti ci ho dato dentro. Ragazzi, non appena entrai alla Warner, stavo alzato tutte le notti.

Non sono mai stato però un grande artista. Alla Lantz mi accorsi che la maggior parte di quei ragazzi sapeva disegnare molto meglio di me. Io ce la mettevo tutta, e a quel tempo era sufficiente, ma con molta di questa gente – sarebbero poi stati uomini di punta della Disney – per quello che riguardava l'anatomia o chissà cos'altro – Dio santo, non c'era partita! Nel gruppo in cui lavoravo c'era Preston Blair, che è diventato uno degli uomini più importanti della Disney, Les Kline, che lavora ancora nell'animazione, e molti altri grandi animatori. Mi sono detto, fratello!, perché mettersi in competizione? Non ce la farai mai! Passa dall'altra parte!

[...] A partire da questo momento, eri diventato un regista?

Sì. Mi definivo così. Avevo dei problemi finanziari alla Lantz. Così venni a sapere che c'erano dei cambiamenti in corso alla Warner, mi presentai e dissi che avrei diretto due cartoni animati. A pensarci adesso, non so proprio perché o come Schlesinger abbia scommesso su di me. Evidentemente era un po' alla frutta. [...] E mi manda Chuck Jones, Bob Clampett e Bob Cannon. Chuck aveva creatività, al pari di Bob Clampett. Bob Cannon era un disegnatore eccezionale. Erano pieni di entusiasmo: volevano mettere insieme un «nuovo gruppo» [...].

Per prima cosa esaminammo i vecchi cartoni che erano stati fatti, e ci imbattemmo in uno di Friz Freleng. Aveva fatto questo cartoon, credo si chiamasse *I Haven't Got a Hat* (1935), dove ci sono dei tipetti che salgono su un palcoscenico per esibirsi in diverse performance; a un certo punto arriva un grosso porco balbuziente, che cerca di recitare una poesia. Balbetta, ed è assolutamente divertente. Sulla base di questo, ci siamo detti: «Proviamo a fare un maiale». Ne parlammo con Schlesinger e disegnammo Porky Pig. Così, ci siamo lanciati con questo tipo di cartoni che sono andati bene come tutti gli altri dell'epoca. [...]

In che maniera nacque Bugs Bunny?

Beh, volevamo un coniglio, e lo pensammo come un saccente furbastro di Brooklyn, un tipo al quale va sempre tutto liscio. Naturalmente, la voce era fondamentale. Bisognava poi mettergli accanto un cacciatore umano, così ci venne l'idea di un piccoletto paffuto che potesse essere superato in astuzia dal coniglio saccente, e in quello stesso cartone nacque Elmer Fudd. [...]

Alla sua morte, Schlesinger fu accreditato come creatore di Bugs Bunny. Naturalmente sbucarono fuori tutti gli altri registi a dire sono stato io, sono stato io... [...]. Basta dare un'occhiata a *A Wild Hare* per capire che la personalità che ho dato io al coniglio non è cambiata negli anni. Così, dopo la morte di quel povero vecchio, fui finalmente accreditato della creazione di Bugs Bunny [...].

Dal punto di vista del disegno, Bugs Bunny ha molto in comune col Max Hare di *The Tortoise and the Hare*, una delle vecchie «Silly Symphonies» di Walt Disney. Disney ebbe la discrezione di non farlo notare, perché non ne aveva bisogno. Lo copiavano da anni, i suoi orsi e tutto il resto, ma non si lamentò mai. Probabilmente ci riteneva dei parassiti. Ma se ci fai attenzione, Dio santo, c'è un coniglio che assomiglia un sacco a Bugs Bunny, per tutta la durata del cartone. Però, senza i nostri gag, non era Bugs Bunny.

[...] Com'era lavorare con Schlesinger?

Era un buon capo. Anche se era difficile fargli tirare fuori i soldi. Non sapeva niente di quello che si faceva prima di vedere il film. Poteva chiedere «Cosa state facendo?» e noi gli rispondevamo «Beh, stiamo facendo un western con Bugs

Bunny» o qualunque altra cosa, e lui diceva «Bene». Dopodichè non voleva sapere più niente sino alla versione definitiva. [...] c'era molta libertà per tutti, e credo si veda nei nostri cartoni. Tutto era permesso, non avevamo quasi censura, e non c'erano problemi. [...]

Poi, quando passai alla Metro, le cose stavano in una maniera diversa. Dovevi combattere per quello che credevi fosse giusto. Fred Quimby era essenzialmente un uomo d'affari, non capiva niente di sceneggiature, gag, o cos'altro, e lo ammetteva. Noi pensavamo che una certa cosa sarebbe andata bene per un buon cartone, e lui ce la bocciava. Preparavamo lo story-board, glielo mostravamo, glielo spiegavamo tutto, lui ci guardava e ci diceva: «Perché fa così?». [...] Il cartone che davvero detestava era *What's Buzzin' Buzzards*, su due avvoltoi che cercano di divorarsi l'un l'altro. Ogni volta che lo vedeva gli veniva quasi da vomitare. Quando alla fine ricevemmo la notizia «questo film è stato scelto per essere conservato alla Library of Congress Film Collection», disse: «Bah, potevano sceglierne uno migliore».

Era veramente una persona impossibile [...] non si riusciva mai a farlo ridere. Povero diavolo. Probabilmente stava pensando ai soldi.

[...] Ho notato [...] il termine «supervisore». Non eri accreditato come regista.

No. Quello fu alla Warner. Poi ci siamo tutti ribellati. «Supervisore» lascia intendere che tu sei un subalterno. Quando alla fine abbiamo ottenuto il titolo «Regia di», ebbero paura che ci iscrivessimo all'albo dei registi. E logico, noi avremmo voluto iscriverci, ma l'albo non ci voleva. A un regista di cartoni non è permesso di farne parte.

Nelle recensioni, si parlava del cartone e si menzionava Quimby e, forse, qualche volta, lo sceneggiatore, ma mai il regista. C'erano degli addetti a raccogliere recensioni, dei tipi che davano un giudizio ai cartoni – Buono, Divertente, Ottimo, Eccellente – che poi alla fine, per conto proprio, iniziarono a catalogare anche i registi. Se c'era qualche particolare cartone che apprezzavano, aggiungevano un piccolo paragrafo di commenti sul film e sul buon lavoro che aveva fatto il regista. Cosa che ci mandava al settimo cielo [...] correvamo a farlo leggere al vecchio che diceva, «Sì, sì». Sai, non gradiva una buona recensione, voleva dire che gli avremmo chiesto più soldi. Quando poi hanno iniziato a menzionare i nostri nomi, oh, non ci poteva credere! Apriti cielo, non avevano menzionato il suo nome!

[...] Come costruivi le tue sceneggiature?

Nascevano da una barzelletta o da qualcosa di simile. O da qualche situazione che potevamo sfruttare. Come la malasorte. Dio, la puoi sfruttare di continuo! Ci vogliono due persone per lavorare su delle idee. [...] Magari avevamo appena visto un western e dicevamo «Proviamo a farne uno» e le cose si evolvevano. Mol-

te volte ci bloccavamo e non riuscivamo ad andare avanti, mettevamo i gag da parte e ci riprovavamo più tardi. Non ho mai avuto un modo predefinito di costruire una sceneggiatura. [...]

Quello che ci metteva più sotto pressione era rispettare le scadenze. Lo Studio non aveva bisogno dei film così rapidamente, ci davano sempre un margine; era proprio l'idea di dover fare così tanti film all'anno per contratto. Se ci capitava di stare dietro a qualcosa per due settimane senza essere capaci di trovare una soluzione, allora facevamo ricorso a una serie di *spot gags*, come in *Detouring America* o *The House of Tomorrow*. Degli *spot gags* si possono sempre trovare. A ripensarci, i cartoni più deboli sono quelli che non riesci a risolvere completamente, ma che devi comunque terminare.

[...] Ho letto che tu sei stato il primo ad usare la pittura a olio per gli sfondi di un cartone animato. Come mai?

Perché si lavora più velocemente con l'olio, e i colori sono molto più vivaci. A quei tempi, i nostri sfondi erano più convenzionali. [...] Poi passammo agli acquerelli e a degli sfondi più stilizzati.

Come si spiega questo cambiamento di stile negli sfondi?

Beh, a dire il vero, fu un problema di costi. Furono quelli dell'Upa a inaugurare questa nuova tendenza con i loro sfondi. Mi piacevano; erano davvero semplici e i personaggi diventavano più leggibili. Quindi è stata la volta della Warner; noi siamo stati gli ultimi delle tre grandi majors. Cercammo di non fare i cieli blu e i prati verdi, e le provammo proprio tutte per ottenere delle combinazioni cromatiche gradevoli. [...].

In molte cose che si vedono oggi, i gag non funzionano perché lo sfondo è troppo occupato. Vorresti vedere un petardo, o un tizio che gli vengono fuori i denti, o il suo naso che cade per terra, ma se è ricoperto di fogliame o se c'è della roba dietro il gag è perso. Si vede ogni giorno nei corti che fanno adesso. Fanno i cartoni per la televisione così in fretta che non hanno neppure il tempo per progettarli. Noi ogni volta che volevamo far risaltare qualcosa, non la ingombravamo mai di roba, cercavamo di snellirla, e funzionava sempre. Lo scoprii vedendo i vecchi cartoni. Molti gag andavano perduti – e accade così anche al giorno d'oggi – perché l'occhio seguiva l'oggetto sbagliato. Fai conto di avere un personaggio che balla sulla parte destra dello schermo e il tuo gag che deve funzionare sulla parte sinistra: se il personaggio sulla destra è troppo attivo, allora il tuo occhio si fisserà su di lui e si perde traccia di quello che sta succedendo [...].

Ci abituammo ad alleggerire per rendere il tutto leggibile; un grosso lavoro con l'aerografo, per addolcire le linee troppo decise sullo sfondo. E questo fu un modo di rendere più preciso il personaggio, perché aveva una linea nera attorno a

lui. Anche Disney si abituò a farlo, i suoi uomini erano dei maestri nel rendere ogni cosa leggibile. Bisogna essere consci di questo.

Come regista, in genere quanti schizzi disegnavi per un'azione?

Beh, con seicento piedi di pellicola dovevi calcolare un disegno per piede, e così si arrivava a circa seicento disegni. Anche di più se c'era da lavorare su due personaggi. Erano schizzi abbozzati – le posizioni e le espressioni. A volte arrivava un *model man* (l'addetto ai modelli), che pigliava le tue bozze e le perfezionava. Da lui passavano a un animatore, e se era abbastanza bravo riusciva a migliorarle ancora. Così si avevano tre perfezionamenti. [...]

Quando realizzavate i vostri cartoni pensavate ai bambini o a un pubblico adulto?

Oh, non pensavamo a niente. Suppongo fossimo più orientati verso un pubblico adulto, anche con i primi Bugs Bunny. Cercavo di fare qualcosa che avrebbe fatto ridere me se fossi stato davanti allo schermo, piuttosto che pormi la domanda: «Un bambino di dieci anni riderà con questa roba?». Perché non potevamo metterci in competizione con Disney, lo sapevamo che i bambini seguivano lui, così ci rivolgevamo agli adulti e ai giovani. [...]

Dopo alla Mgm realizzammo un umorismo di tipo diverso, un umorismo più veloce. [...] Un personaggio non aveva fatto in tempo a essere colpito con un'incudine che subito faceva un passo avanti e cadeva in un pozzo. Falli correre e il tuo pubblico risponde. [...]

Mi sembra che gran parte delle cose che hai fatto non sarebbero state così divertenti se non fossero state così veloci.

È vero. Credo di aver inaugurato questa mania della velocità. Iniziammo a mettere sempre più gag. Prima si credeva che fosse necessario avere una storia. Alla fine noi approdammo a una «storia» che era semplicemente una sequenza di gag con una battuta finale. Scoprii che l'occhio può percepire un'azione in cinque fotogrammi di un film. Cinque fotogrammi di film a ventiquattro al secondo, così ci vuole quasi un quinto di secondo per percepire qualcosa, dallo schermo al cervello passando attraverso il tuo occhio. Mi resi conto che, se volevo che qualcosa fosse semplicemente appena visto, cinque fotogrammi erano tutto quello di cui avevo bisogno. [...] Continuai ad accelerare i tempi e credo di aver avuto dei seguaci, con i Roadrunner e tutto quel genere di film. [...]

Secondo te da dove deriva il tuo stile di commedia impossibile?

Molto proviene da quelle vecchie commedie slapstick. Chaplin – credo che tutti quanti lo copiassero. Pensa a tutto quello che idearono con il filo spinato e altra roba per inventarsi dei gag impossibili – Mack Sennett con la sua Ford che pas-

sa tra due rotaie. Ci rendemmo presto conto che se fai con un personaggio, sia animato che umano che altro, una cosa che non è possibile realizzare in una sequenza vera, la risata è garantita. Quando invece una certa cosa può venir fatta da un essere umano, molto spesso in animazione non è divertente. Oppure anche se è divertente, può esserlo di più se fatta da un essere umano in carne e ossa. Ci fu chi provò a fare una serie a cartoni su Stanlio e Ollio. Beh, Dio santo, non si potevano copiare i loro modi di fare e tutto il resto. Però se tu prendi un personaggio, lo colpisci sulla testa e questo si crepa come un pezzo di porcellana, allora sta sicuro che la risata è certa! Perché nella realtà questo non si può fare! [...] ci siamo serviti molto della distorsione, un personaggio che entra dentro qualcosa dove non gli è possibile entrare – una bottiglia di latte o roba del genere. Non è possibile fare una cosa del genere con Charlie Chaplin, metterlo dentro una bottiglia di latte. [...]

Steve Lisberger, Exclusive Tron (Disney) Interview*, intervista di Daniel Robert Epstein pubblicata su Underground On Line (www.ugo.com)*

[...] DANIEL ROBERT EPSTEIN: *Cos'è venuta prima, l'idea di usare la Cgi [Computer Graphic Image] in un film o la storia [di* Tron*]?*

STEVEN LISBERGER: Fin dall'inizio ero interessato alla Cgi. Phil Mittleman, che ha creato la compagnia Magi/Syntha Vision e che ha ideato le lightcycle [di *Tron*], venne al Mit di Boston, dove mi trovavo alla fine degli anni Settanta, per una dimostrazione. Rimasi affascinato dalla computer graphic ma non riuscivo immaginare a cosa potesse servire. Poi ho visto Pong[1] e ho pensato, forse perché *Spartacus* è uno dei miei film preferiti: e se invece di essere impersonale fosse un gioco con dei gladiatori? A quel punto bisognava creare un personaggio. John Norton, che lavorava nel mio studio, è stato uno dei principali responsabili dello sviluppo del personaggio del guerriero fluorescente. Avevamo tutti gli elementi: l'ambientazione, la tecnica e il protagonista. Abbiamo cominciato a lavorare alla storia. Originariamente avevamo stabilito di realizzarlo [il film] come indipendenti ma ci mancavano i soldi e così ci siamo rivolti alla Disney.

D.R.E.: *Ho letto che gli animatori della Disney si rifiutarono di lavorare al film perché temevano che il computer li avrebbe privati del lavoro.*

S.L.: Non è che si rifiutassero, anzi alcuni di loro erano interessati. Ma c'erano delle questioni politiche perché noi eravamo gli ultimi arrivati, con tutti i nostri computer e le nostre tecnologie, mentre loro erano legati alla vecchia scuola in mo-

1. Si tratta di uno dei primi videogiochi da tavolo di impiego casalingo che simulava una partita di tennis. [N.d.A.]

do radicale. Credo che alcuni dei capi gli avessero detto: «Non osate. Non passate il confine per unirvi al nemico».

D.R.E.: *Dall'ideazione all'uscita di* Tron *quanto tempo è trascorso?*

S.L.: Avevamo chiesto sei mesi per la pre-produzione, quattro mesi per le riprese e nove mesi per completare gli effetti. Siamo stati molto veloci. Questo è il bello di fare prima le riprese dal vero e poi trattarle come se fossero un'animazione. Ogni fotogramma diventa una piccola opera d'arte e abbiamo usato molta animazione per ottenere gli effetti speciali.

D.R.E.: *In assenza delle lightcycle, gli attori dovevano pur stare in sella di qualcosa. Quanto di quello che vediamo è vero e quanto è Cgi?*

S.L.: [La realtà] era proprio al minimo. Abbiamo cercato di economizzare il più possibile. [Gli attori] avevano delle selle e dei manubri e questo bastava a creare la struttura di cui avevamo bisogno.

D.R.E.: *Quella di* Tron *è una storia archetipica e continua ad essere raccontata anche oggi.*

S.L.: Questo mi fa venire in mente una cosa particolarmente interessante. Il personaggio interpretato da Jeff Bridges è ovviamente un tipo messianico, mentre quello di Tron, interpretato da Bruce Boxleitner, è il tipo del guerriero. Di solito nei film odierni questi due tipi sono fusi in un solo personaggio. Abbiamo delle figure messianiche come Neo in *Matrix* che dovrebbero salvarci ma che allo stesso tempo menano le mani. Istintivamente penso che non sia corretto. Preferisco che Gandhi resti Gandhi senza dover scoprire che fa parte dei corpi speciali dei marines. Non voglio che James Bond mi dica quale sia la via per l'illuminazione mentre ricarica la pistola[2]. Penso che *Tron* sia unico in questo senso. Tenendoli separati, il personaggio messianico è migliore, ma lo è anche il guerriero.

D.R.E.: *Jeff Bridges e David Warner sono attori di formazione classica. Quanto difficile è stato per loro recitare con davanti il nulla?*

S.L.: Lo è stato in modo particolare per David Warner che viene dall'Inghilterra e ha una formazione shakespeariana. *Tron* ha millecento scene con effetti speciali e di queste novecento prevedono la presenza di esseri umani. Penso che i set in cui lavoravamo esercitassero un certo fascino. Non usavamo né *blue screen* né

2. Gioco di parole sul verbo *to reload* che significa sia rifornire il caricatore di un'arma sia ricaricare un programma sul computer. Implicitamente viene fatta un'ulteriore allusione a *Matrix*, in particolare al secondo film della serie intitolato *Matrix Reload*.

green screen[3] ma dei fondali neri, e tutto sul set era bianco e nero. C'era un'atmosfera espressionista e Art Déco. Venendo dal teatro, alla fine David Warner si trovava a suo agio. E Jeff ha moltissima immaginazione, dunque non abbiamo avuto problemi nemmeno con lui. Avevamo anche un paio di videogame sul set con cui David e Jeff giocavano per crearsi un'immagine mentale dell'ambiente in cui dovevano muoversi.

D.R.E.: *Sapevi fin dall'inizio che* Tron *avrebbe avuto proprio quell'aspetto?*

S.L.: Penso che abbia raddoppiato o triplicato le nostre aspettative. Ma ero convinto che alla fine ci saremmo trovati con qualcosa di unico e dotato di un proprio linguaggio artistico e visivo. Non potevo però prevedere tutti i contributi che abbiamo avuto da gente così dotata di talento. La troupe era talmente caricata dal fare qualcosa di rivoluzionario che alla fine hanno stupito anche se stessi. Eravamo sorpresi da quello che avevamo forgiato.

D.R.E.: *Quale è stato l'esatto contributo di Moebius?*

S.L.: All'inizio aveva realizzato uno storyboard e doveva occuparsi dei costumi. [...] Quando abbiamo coinvolto Syd Mead, lui ha avuto delle grandi idee per gli abiti fatti con circuiti elettrici, così Moebius ha finito per realizzare anche dei veicoli. Syd e Moebius erano come lo yin e lo yang: si completavano a vicenda. Allora Moebius aveva già fatto numerosi libri a fumetti, ma come autore di storyboard è stato fenomenale.

[...] D.R.E.: *Pensi che la Cgi oggi si prenda più libertà di un tempo?*

S.L.: Penso ci sia stata una fase in cui ci si preoccupava di creare in modo realistico. Ma mi chiedo fino a che punto questo potesse essere rilevante. [...] I progressi dei computer sono enormi: oggi puoi realizzare tutta la grafica digitale contenuta in *Tron* a casa con il tuo Apple. [...]

3. Si tratta di fondali di colore blu o verde uniforme davanti ai quali recitano gli attori. In post-produzione le aree blu o verdi vengono «bucate» e si inseriscono i fondali o i personaggi generati dal computer.

Il Canada

L'eccezionale esperienza del National Film Board

Sebbene alcuni pionieri del cinema di animazione statunitense come Raoul Barré o Winsor McCay siano di nazionalità canadese, nel loro paese d'origine l'animazione ha una nascita e uno sviluppo difficili e lenti. A partire dal 1927, Bryant Fryer (1897-1963) cerca di proseguire in Canada l'attività di animatore che aveva già esercitato a New York con John Bray e avvia un progetto che prevede la realizzazione di una serie di film con silhouette intitolata *The Shadow Laughs* (L'ombra che ride), ma non va oltre il secondo episodio. Nel 1933 il progetto riparte; i risultati rimangono però deludenti: il pubblico canadese non è pronto per il cinema animato, non importa quanto questo sia curato nella grafica o nel movimento.

Con queste premesse non stupisce che non si parli più di animazione fino al 1941, quando il National Film Board (Nfb)[1], un organo statale per la diffusione della cultura canadese attraverso il cinema e il documentario, pianifica la costituzione di una sezione di cinema di animazione e la affida a Norman McLaren, un ventisettenne scozzese che si era distinto in patria e all'estero per le sue animazioni sperimentali. Lo Studio A da lui diretto è destinato a diventare uno dei più innovativi al mondo dal punto di vista sia tecnico sia linguistico, oltre che una sorta di «paradiso» a cui ogni animatore vorrebbe avere accesso.

In qualche modo i destini del National Film Board e di Norman McLaren sembrano legati tra loro attraverso la persona di John Grierson (1898-1972). Con *Drifters* (Pescherecci, 1929), dedicato alla pesca delle aringhe nel Mare del Nord, Grierson ha introdotto la ripresa dal vero nel cinema inglese e il suo

1. L'istituto è noto anche con la denominazione francese di Office National du Film (Onf).

entusiasmo per il documentario lo mette a capo del General Post Office Film (Gpo), un'organizzazione statale britannica impegnata nella realizzazione di documentari e film di propaganda e didattici.

Nel 1936 Grierson è giurato al Glasgow Amateurs Film Festival, dove visiona due opere, *Camera Makes Whoopee* e *Color Cocktail*, realizzate l'anno prima dall'allora sconosciuto Norman McLaren. Sebbene tutte le speranze di McLaren siano riposte nel primo cortometraggio, Grierson apprezza particolarmente il secondo – un film dal vero in *slow motion* intervallato da giochi di luce su carta colorata – e invita il giovane animatore scozzese a lavorare al Gpo. Nel 1936 McLaren viene inviato in Spagna per documentare la guerra civile, un'esperienza che ne radicalizza le convinzioni antibelliche ed è alla base di *Hell Unlimited* (1936), un manifesto pacifista realizzato con immagini dal vero e animate.

Il rifiuto di ogni attività militare è all'origine dell'esitazione di McLaren ad accettare la proposta di Grierson di entrare nel National Film Board canadese. Nel 1941, infatti, la maggior parte delle produzioni del Nfb è mirata a sostenere lo sforzo bellico della nazione e, sebbene gli artisti che vi lavorano siano liberi di esprimersi, è anche vero che sono in tutto e per tutto dipendenti statali e come tali devono adeguarsi alle richieste del committente. Non di meno, McLaren riesce a trovare un equilibrio tra ciò che gli viene chiesto dal Board e le proprie convinzioni, e dunque accetta l'incarico.

Nello studio vengono chiamati artisti selezionati tra gli animatori amatoriali e gli studenti delle scuole d'arte. Scegliendoli, McLaren dimostra di avere non solo una notevole capacità di valutazione, ma anche l'ascendente necessario per motivare i più giovani e renderli consapevoli della condizione privilegiata in cui operano: finanziati dallo stato e liberi di seguire l'estro creativo con poche limitazioni, devono ricordare di avere l'obbligo morale di non accontentarsi mai, di mantenere viva la ricerca e di cercare costantemente di migliorare superando i risultati già ottenuti.

Tra questi giovani animatori va ricordato George Dunning, il futuro regista del beatlesiano *Yellow Submarine – Il sottomarino giallo*, ma molti sono i nomi che si affiancano a McLaren, condividendone lo spirito sperimentale e l'opinione che si debba ottenere il massimo risultato impiegando mezzi «poveri» come la pittura su pellicola, il *cut-out* con carta o con pezzi di metallo calamitati o la sabbia animata.

Oltre alle tradizioni culturali del Canada, i temi più sentiti e sviluppati dagli artisti del Nfb sono quelli dell'urbanizzazione, che vertono intorno alle trasformazioni subite dalla natura antropizzata. Uno dei primi esempi è *The Ro-*

mance of Transportation in Canada (Il romanzo dei trasporti in Canada, 1952) di Colin Low (1926) e Tom Daly (1918), una ricostruzione dello sviluppo dei trasporti dal tono vivace e dallo stile ricercato candidata all'Oscar. Il successo del film fa sì che se ne producano altri simili, come *The House That Jack Built* (La casa che Jack costruì, 1968) di Ron Tunis, in cui un'intera comunità replica se stessa all'infinito costruendo sempre la stessa, identica casa.

La divulgazione scientifica è un altro dei temi cari al Board, e anche in questo caso viene affrontato in modo originale e personale. René Jodoin (1920) esplora le dimensioni di un triangolo usando musica, colore e movimento in *Notes sur un triangle* (Note su un triangolo, 1966), mentre il primo filmato completamente animato di ispirazione scientifica – anch'esso candidato all'Oscar – è *Universe* (Universo, 1960) di Roman Kroitor (1926) e Colin Low, un viaggio nel cosmo realizzato con foto scattate dal telescopio, effetti visivi e animazione tradizionale. Infine *Comet* (La cometa, 1985) di Sidney Goldsmith (1922) è uno spettacolare cortometraggio dedicato alla cometa di Halley e destinato ai corsi di astrofisica.

Sempre attento anche alle innovazioni tecnologiche, il Nfb è stato il primo istituto pubblico a dotarsi di computer dedicati alla grafica e all'animazione e attorno al 1968 viene attivato, accanto al cinema autoriale, il primo sistema di animazione industriale gestita per via informatica.

Fino agli anni Sessanta il Nfb opera come un ente unitario, producendo film in lingua inglese e francese, ma attorno al 1966 si divide in Centre d'Animatique ed English Studio: mentre il secondo si concentra sul disegno animato classico, il primo continua a essere una sorta di atelier in cui gli artisti scelgono per ogni opera la tecnica più adatta. Questa situazione straordinariamente favorevole è però di breve durata: nel 1978 il governo taglia i fondi del Board e numerose defezioni e polemiche ne indeboliscono la struttura interna.

Prima di arrivare a questo, però, gli studi di animazione del Nfb riescono a combinare sperimentazione tecnica e chiarezza comunicativa, un binomio raramente conciliabile nel cinema d'avanguardia, animato o dal vero. Il grande numero di segnalazioni ottenute e di Oscar vinti è la prova dell'eccezionalità di queste produzioni, capaci di raccogliere consensi sia dagli specialisti del settore sia dagli operatori del cinema più popolare. Inoltre gli artisti del Nfb acquistano un sempre maggiore ascendente sui colleghi di tutto il mondo, ispirandoli nello stile e nelle storie. Tali risultati sono stati possibili grazie agli straordinari talenti che hanno lavorato al Board, primo fra tutti il genio sperimentale e creativo di Norman McLaren.

Norman McLaren, astrattismo e narrazione

La scoperta del cinema per Norman McLaren (1914-1987) avviene mentre frequenta la Scuola di belle arti a Glasgow: qui non solo studia la cinematografia sovietica e l'espressionismo tedesco, ma trova nei sotterranei dell'istituto una macchina da proiezione 35 mm e ottiene di poterla rimettere in funzione. L'ambizione di proiettare le proprie opere spinge il giovane artista a risolvere il primo problema tecnico della sua vita: come girare un film senza una macchina da presa. McLaren recupera una vecchia pellicola sviluppata, stacca l'emulsione e riutilizza il supporto per disegnarvi cerchi e punti colorati. I primi 16 mm realizzati negli anni successivi – per lo più film dal vero ricchi di effetti visivi che spesso sconfinano nella *stop motion* – sono molto apprezzati sia all'interno della scuola sia nelle manifestazioni e nei concorsi amatoriali. Dopo la vittoria al Glasgow Amateurs Film Festival, McLaren si trasferisce a Londra su invito di John Grierson: al General Post Office, oltre al già citato *Hell Unlimited*, realizza *Love on the Wing* (1939), in cui sono contenute sequenze animate dipinte direttamente sulla pellicola che mostrano quanta gioia si provi nel ricevere un telegramma di auguri.

Il film è uno dei primi esempi di *animated sound*: l'artista parte dal presupposto che, se si può disegnare direttamente sulla pellicola, allora vi si può anche incidere manualmente la colonna sonora, e dunque graffia a margine la pellicola in modo che i suoni che accompagnano le immagini siano «disegnati» dalla sua mano e non incisi a parte. Il cortometraggio però diventa un caso per un'altra ragione. McLaren ricorre infatti per pochi secondi a immagini di significato esplicitamente fallico e dunque questo classico dell'animazione, del tutto innocente per lo spettatore contemporaneo, viene censurato.

Per questa ragione, ma soprattutto per lo scoppio della seconda guerra mondiale, McLaren lascia Londra. Nel 1939 è a New York e grazie a un finanziamento del Guggenheim Museum realizza brevi filmati in cui forme geometriche colorate si avvicinano e si allontanano con l'accompagnamento di musica elettronica. *Allegro* (1939), *Rumba* (1939), *Dots* (1940) e *Loops* (1940) sono tutti sonorizzati con la tecnica dell'*animated sound*, ma *Rumba* è il più estremo: non ci sono immagini, ma solo una colonna sonora di musica di sintesi disegnata sulla pellicola. Siccome la borsa di studio del Guggenheim non è sufficiente al suo mantenimento, McLaren lavora anche come intercalatore e collabora con diversi studi di animazione. È così che, prima di lasciare New York per raggiungere il Canada, collabora con Mary Ellen Bute alla realizzazione di *Spook Sport*, un'esperienza il cui risultato lascia entrambi delusi.

Nei trent'anni in cui McLaren è stato alla direzione artistica dello studio di animazione del National Film Board sono state realizzate alcune centinaia di corti e lo stesso McLaren ne ha diretti quaranta. I primi, realizzati tra il 1941 e la fine del 1945, sono incentrati sullo sforzo bellico che il Canada e l'esercito alleato stavano sostenendo. Tra questi vanno ricordati *V for Victory* (1941), *Mail Early* (1941), *Hen Hop* (1942), *Five for Four* (1942), *Dollar Dance* (1943), *Keep Your Mouth Shut* (1944), mentre *Chants populaires # 5* (1944), *C'est l'aviron* (1944) e *Alouette* (1944) sono ispirati a canti popolari francesi. In particolare, *Alouette* segna l'inizio di una nuova fase di sperimentazione in cui vengono animati dei ritagli di carta.

Nel 1947 McLaren ritorna a dipingere sulla pellicola, ma stavolta ignora il limite del fotogramma e dipinge su tutta l'area del supporto. Con questa nuova tecnica realizza *Begone Dull Care* (1949), un'animazione basata sulla musica del trio jazz di Oscar Peterson che piace molto a Picasso. Due anni più tardi McLaren affronta l'animazione stereoscopica in *Around Is Around* (1951), mentre nel successivo *Neighbours* (1952) applica la *pixillation* – una tecnica affine alla *stop motion* – ad alcune riprese effettuate con attori in carne e ossa creando effetti sorprendenti in cui i corpi sembrano scivolare e volare. *Neighbours* racconta di due vicini di casa legati da un rapporto non profondo ma comunque cordiale che all'improvviso diventano acerrimi nemici a causa di un fiore cresciuto al confine tra i due giardini e rivendicato da entrambi come proprietà esclusiva. Come osserva Bendazzi:

> [...] L'indignazione antibellicista di *Neighbours* è sincera, ma l'apologo sull'avidità e l'egoismo umano quale fonte delle guerre è parecchio semplicistico. McLaren in realtà non è un polemista, e se *Neighbours* è comunque un buon film, ciò è dovuto in massima parte alla sua «forma» cinematografica.[2]

L'eccellenza tecnica e artistica di questo cortometraggio dal chiaro messaggio pacifista, gli vale anche un Oscar che McLaren accoglie con stupore:

> […] McLaren, che nel frattempo era partito per l'India per svolgervi un lavoro analogo a quello compiuto in Cina[3], ricevette un telegramma di congratulazioni. Rispose, candido: «Grazie, ma chi è Oscar?»[4]

2. G. Bendazzi, *Cartoons. Cento anni di cinema d'animazione*, Marsilio, Venezia 1992 (1ª ed. 1988), p. 167.

3. Nel 1951 l'artista soggiornò con una missione dell'Unesco in Cina per insegnare ai disegnatori locali come organizzare delle campagne informative per la prevenzione delle malattie.

4. G. Bendazzi, *Cartoons*, cit., p. 167.

Altrettanto famoso è l'astratto *Blinkity Blank* (1955), realizzato graffiando l'emulsione della pellicola sviluppata in modo che le immagini bianche possano risaltare sul fondo nero. A causa della complessità di questa tecnica, che rende difficoltosa la registrazione dell'immagine, McLaren alterna le incisioni con fotogrammi neri; così facendo, mentre mantiene l'illusione del movimento, inserisce anche un effetto stroboscopico che interagisce con la persistenza dell'immagine sulla retina dello spettatore, effetto amplificato dall'accompagnamento di percussioni. Questo cortometraggio è essenziale per la comprensione della poetica dell'artista:

> Chi voglia studiare l'opera di McLaren come quella di un compositore si accorgerà che *Blinkity Blank* è ben altro che la trovata ingegnosa di un originale che primo al mondo ha concepito il graffito su pellicola nera. È invece un brano di jazz visuale, quale prima non era stato ipotizzato. Gli spazi neri, i momenti di buio hanno lo stesso significato e lo stesso effetto che hanno certi silenzi nella musica contemporanea, si creano condizioni di percezione per cui immagini anche fulminee, della durata magari di un solo fotogramma, assumono una vita e una forza che sarebbero altrimenti negate. E la linea di luce che erompe dal fondo oscuro intreccia danze fondate su «tempi» mai prima esistiti.[5]

Anche *Pas de deux* (1968) è basato su una tecnica peculiare: ogni fotogramma infatti è stato esposto dieci volte per ottenere delle immagini multiple di due ballerini che danzano in controluce su un palcoscenico nero.

Come si è visto, la componente sonora di questi cortometraggi è di grande importanza. McLaren non vuole che i film siano legati a un particolare contesto etnico e linguistico e dunque utilizza il meno possibile dialoghi o voci narranti. E comunque, quando i suoi lavori hanno bisogno di un commento, nascono bilingui, vista la particolare situazione del Canada. La musica usata nelle animazioni è sempre scelta in modo libero ed eclettico, dal jazz ad Albinoni fino alla musica popolare: l'unica necessità programmatica è quella di servire al meglio le immagini. Ed è proprio quello che accade con il sitar di Ravi Shankar, presente in *A Chairy Tale* (1957), in cui un uomo deve vedersela con una sedia che si rifiuta di lasciarlo sedere. Di spiccata ricchezza musicale sono inoltre *Rhythmetic* (1956), *Mosaïque* (Il mosaico, 1965) e *Synchromy* (Sincromia, 1971), che uniscono in una sorta di danza progressioni numeriche e musica.

Anche nel suo ultimo film, *Narcissus* (1983), ispirato al mito del giovane innamorato di sé al punto di morirne, McLaren non rinuncia all'uso di una me-

5. Ivi, p. 165.

lodia evocativa legata al movimento ritmico della danza, dispiegando per ventidue minuti tutte le tecniche messe a punto in una vita di instancabile attività.

La costante sperimentazione tecnica potrebbe dare al lavoro di McLaren un aspetto freddo, eccessivamente programmatico o puramente astratto. In realtà, temi come il pacifismo, così come registri umoristici e ironici, appartengono al linguaggio e allo stile di McLaren e danno alla sua opera spessore, calore e vitalità. Ciò che l'artista assorbe dalla realtà – dall'esperienza in Spagna alla vita quotidiana in Canada – non è mai espresso in maniera esplicita e predicatoria, ma è condiviso con lo spettatore con discrezione, e dunque è capace di radicarsi più a lungo e profondamente nelle coscienze. Quando l'immagine è palesemente astratta, è comunque trattata come una forma comunicativa affine alla musica: il raro ricorso alla parola, il ritmo, la colonna sonora, gli accordi di colore e le forme danzanti sono tutti tesi alla codificazione di un nuovo linguaggio visivo capace di esprimersi attraverso una vasta gamma di sfumature che non hanno nulla da invidiare alla verbalità.

In questo modo immagine, colore e suono si accordano perfettamente: a suoni lenti e smorzati corrispondono colori poco saturi, viceversa suoni marcati si accompagnano a colori saturi. In entrambi i casi non è tanto importante cosa si anima, ma come lo si fa: non limitandosi a ottenere un disegno in movimento, ma disegnando il movimento stesso attraverso tecniche sempre diverse e sempre in accordo a ciò che si vuole mostrare e raccontare. Man mano che un progetto giunge a compimento, McLaren si sente libero di modificare il procedimento che impiega in modo che la creatività artistica e l'abilità tecnica non siano mai l'una in concorrenza con l'altra.

Caroline Leaf: la forza della narrazione

Tra i molti talenti presenti nel National Film Board, Caroline Leaf (1946) merita di essere ricordata con particolare attenzione. L'artista di Seattle incontra l'animazione mentre studia arti visive ad Harvard ma, non nutrendo grande interesse per il disegno, elabora una tecnica insolita animando figure di sabbia composte su un vetro opaco illuminato dal basso. In questo modo realizza il suo cortometraggio d'esordio, *Sand – Or Peter and the Wolf* (Sabbia - O Pierino e il Lupo, 1968-1969), in cui la continua metamorfosi di figure in bianco e nero è accompagnata dalla musica aspra di David Reisman.

Nel 1972 entra a far parte del National Film Board e qui, con la stessa tecnica della sabbia animata, realizza nel 1974 *Le mariage du hibou* (Il matrimo-

nio del gufo), ispirato a una leggenda inuit che racconta la storia d'amore contrastata tra un gufo e un'oca selvatica. I disegni da animare vengono eseguiti da Nanogak, un'artista nativa americana con cui Leaf ha trascorso diversi mesi per mettere a punto un segno grafico vicino alle illustrazioni tradizionali; allo stesso modo, la colonna sonora viene registrata sul campo, riproducendo i toni dolci e ruvidi della lingua inuit. Lo stile di Leaf è scarno ma di grande forza e chiarezza comunicativa. Scrive Bendazzi:

> Caroline Leaf, prima ancora che creatrice di immagini, è narratrice, e il suo cinema ha il respiro ampio di chi punta più al sodo che ai particolari, alla trama che allo stile. La lezione da cui nasce è più letteraria che visiva. Ciò è tanto più evidente quando si osserva la drammaturgia dei film, che tengono scarsamente conto delle regole di affabulazione dello spettacolo, e puntano piuttosto a un racconto piano. Ne è una spia la mancanza di veri e propri «finali»: i film semplicemente si chiudono quando hanno concluso il loro arco narrativo.[6]

Queste caratteristiche si ritrovano in *The Street* (La strada, 1976), per il quale l'animatrice ricorre alla tecnica del disegno su vetro. Ispirato a un racconto dello scrittore canadese Mordecai Richler, il film conserva tutti quei piccoli dettagli quotidiani che nel testo scritto permettono di ricostruire la complessità delle emozioni provate da un bambino quando la nonna sta per morire. Leaf ha dovuto adattare il testo di Richler allo schermo, ma ne ha conservato il tratto intimo imponendo agli attori che prestano la voce ai personaggi animati di adottare un tono dimesso e vicino alla conversazione di ogni giorno. Anche dal punto di vista visivo sono stati privilegiati un disegno sfumato e colori sobri che si fondono l'uno nell'altro.

Nel 1977 Caroline Leaf ritorna alla sabbia animata per *The Metamorphosis of Mr Samsa* (La metamorfosi del signor Samsa), tratto da *La metamorfosi* di Kafka. Il film è realizzato in bianco e nero, evitando uno stacco troppo netto tra i due colori, mentre l'animazione simula le carrellate, le panoramiche e tutti quei movimenti che nel cinema dal vero vengono effettuati con la macchina da presa. Anche qui gli elementi quotidiani sono suggestivi e capaci di trasmettere allo spettatore gli stati d'animo del protagonista. Forse è proprio l'attenzione per gli ambienti, per le emozioni e per la narrazione che spinge Caroline Leaf a lasciare l'animazione e a dedicarsi al documentario.

6. Ivi, p. 539.

Frédéric Back: tradizione e antiretorica

Animatore, regista, decoratore e restauratore, Frédéric Back (1924) nasce in Germania, cresce a Strasburgo, studia belle arti a Parigi e nel 1948 si trasferisce a Montréal per dedicarsi alla pittura paesaggistica. Ma in Canada la sua vita professionale prende un corso inaspettato: nel 1958 è assunto come grafico e scenografo alla radiotelevisione canadese e, quando qui viene avviato uno studio di animazione, ne entra subito a far parte. Il suo primo film animato, *Abracadabra* (1970), racconta con uno stile semplice e fresco l'avventura di una bambina che recupera il sole rubato da un mago cattivo. Temi infantili, racconti tradizionali e tematiche ambientaliste sono i soggetti preferiti da Back durante la sua prima fase creativa, impeccabile nello stile ma forse un po' troppo dichiaratamente a tesi.

A questo periodo appartengono *Inon ou la conquête du feu* (Inon o la conquista del fuoco, 1971), ispirato alla leggenda algonchina che racconta come uomini e animali abbiano sottratto il fuoco al dio Inon; *La création des oiseaux* (La creazione degli uccelli, 1972), tratto dalla leggenda micmac che spiega perché le stagioni si alternano; *Illusion?* (Illusione?, 1975), che denuncia le brutture prodotte dall'urbanizzazione; *Taratata* (1977), incentrato sulle emozioni provate da un bambino che assiste a una parata, e infine *Tout-rien* (Tutto-niente, 1978), dedicato a un conflitto che risale alla notte dei tempi, ovvero quello tra l'uomo e la natura.

Se l'accuratezza del tratto, del colore e del movimento rimane inalterata, negli anni Ottanta il tono delle animazioni di Back muta sensibilmente. Meno irrigidito dalla necessità di sostenere una giusta causa, l'artista esprime una maggiore umanità e una spiccata sensibilità per le sfumature emotive. Non è un caso che uno dei suoi film più famosi e meglio riusciti, *Crac!* (1981), appartenga proprio a questo periodo. *Crac!* esalta senza retorica nazionalista il Canada e le sue più antiche tradizioni raccontando la storia, felice e dolorosa nel contempo, di una sedia a dondolo. Costruita da un giovane sposo alla fine dell'Ottocento, la sedia ha accolto il riposo degli adulti e i vivaci giochi dei bambini, sicura che ci sarebbe sempre stato un abile artigiano pronto ad aggiustarla. Ma il mondo cambia, la manualità si perde e all'ennesima rottura la sedia viene abbandonata in una discarica. L'oggetto e tutto ciò che esso rappresenta sembrano perduti per sempre, e invece la sedia a dondolo viene raccolta, aggiustata e affidata al custode di una galleria d'arte moderna che può così sorvegliare le opere esposte comodamente seduto: l'antico e il contemporaneo hanno trovato armonicamente l'equilibrio necessario.

Anche *L'homme qui plantait des arbres* (L'uomo che piantava alberi, 1987) si distingue per la stessa curatissima semplicità. Tratto dall'omonimo racconto breve di Jean Giono, narrato nella versione originale da Philippe Noiret, questo film ha richiesto cinque anni di lavorazione ed è stato animato quasi esclusivamente da Back, il quale si è fatto aiutare da un solo intercalatore e ha scelto di usare una tecnica decisamente complessa quale l'uso di matite colorate sfumate sui fogli di acetato, che non tiene bene la matita colorata e dunque rende il processo ancora più difficile. L'effetto ottenuto è delicato ed enfatizza il movimento, riuscendo peraltro a illustrare con finezza la storia del pastore Elzéar Bouffier che nel corso di molti decenni rende fertile una terra brulla piantando pazientemente un albero dopo l'altro. Come nel racconto di Giono, anche nel film la desolazione iniziale lascia spazio alla gioia della vita che si radica e diventa rigogliosa, e ciò viene espresso mediante il passaggio dai toni del grigio a quelli del verde e dell'azzurro.

L'ultimo lavoro di Back per la televisione canadese è intitolato *Le fleuve aux grandes eaux* (Il fiume dalle grandi acque, 1993) e in ventiquattro minuti riassume, anche grazie alla sapiente narrazione di Donald Sutherland, la storia del fiume St Lawrence, dell'ecosistema che lo circonda e delle trasformazioni che esso ha subito nel corso dei secoli. Il risultato è una sorta di documentario animato che da alcuni è considerato un'opera minore, ma che comunque offre un saggio di animazione di valore e bellezza eccezionali.

Testi
Caroline Leaf

Da Nag Vladermersky, An Interview with Caroline Leaf*, pubblicata sul sito www.senseofcinema.com*

[…] NAG VLADERMERSKY: *Ha usato sabbia animata, inciso direttamente sulla pellicola e dipinto sul vetro: potrebbe descrivere le tecniche di animazione che ha usato dall'idea germinale al prodotto finito?*

CAROLINE LEAF: Considerando le diverse tecniche animate distinguo quelle che si realizzano davanti alla macchina da presa dalle altre. Di solito gli animatori fanno una serie di disegni sulla carta o al computer e poi li filmano per creare una sequenza animata. Al contrario, lavorare sotto la macchina da presa comporta il dover filmare come se si stesse disegnando e ogni immagine è distrutta per fare posto all'immagine successiva. Quando una sequenza è stata filmata non resta più nulla a parte il film stesso. Non ci sono schizzi preparatori a cui ritornare se qualcosa non funziona. Definisco questo genere di animazione come una *performance* irripetibile. Bisogna avere del fegato per fare queste cose. La ricompensa è un'animazione fresca, viva, unica e personale. Spesso il materiale usato per creare le immagini – ad esempio la sabbia o la pittura – è visibile e la consapevolezza delle sue qualità intrinseche diventa a sua volta movimento, assumendo ogni forma che la mia mente o il mio occhio decidono di darle; e ciò determina buona parte della riuscita del film. Quando lavoro con della sabbia proveniente da una spiaggia, o con della pittura fresca sul vetro, uso delle tecniche che si compiono davanti alla macchina da presa. Graffiare la pellicola non è una di queste tecniche: si può sempre tornare indietro e aggiungere, togliere o alterare l'immagine. Resta comunque una tecnica dell'immediatezza.

Le mie tecniche di animazione si sono sviluppate nel corso degli anni seguendo le trasformazioni delle mie esigenze espressive. Ho cominciato per caso ad animare la sabbia su un piano retroilluminato che permette di creare delle sagome

scure su fondo chiaro o viceversa. Ciò si adattava al genere di storie che raccontavo allora: fiabe e leggende inuit. Nel corso del tempo ho raffinato e reso più complessa la tecnica pressando la sabbia bagnata per ottenere densità diverse e creare delle ombre. Ciò rispondeva ai miei interessi di allora ovvero adattare Kafka all'animazione. Potevo creare un'atmosfera con la sabbia. Più tardi, quando volevo lavorare con il colore, mi è venuta l'idea di usare pittura fresca su vetro e ho trovato un additivo da mescolare all'acquerello perché non si seccasse. Quando graffiavo l'emulsione dalla pellicola cercavo un modo per fare animazione senza usare la macchina da presa perché volevo provare che esisteva una stretta relazione tra movimento animato e tecniche di animazione da realizzare davanti la macchina da presa. Ma avevo sviluppato una storia troppo complessa per poterla incidere sulla pellicola da 35mm e così ho usato il formato Imax a 70mm. Poi le immagini in 70mm sono state filmate di nuovo in 35mm e non erano meno spontanee delle altre ottenute diversamente.

N.V.: *I suoi film sono rinomati per la loro componente emozionale e per lo stile grafico. Come avviene che storie diverse determinino tecniche diverse?*

C.L.: Come ho detto, le tecniche che ho usato si sono sviluppate dalla necessità di nuove forme espressive quali aggiungere colore o creare immagini più dettagliate. Non penso che un determinato genere di storie debba richiedere una tecnica specifica. Credo che ogni storia possa essere raccontata con qualsiasi tecnica. Può avere un aspetto diverso, l'adattamento può cambiare ma non c'è un unico modo per raccontare una storia.

N.V.: *Oltre all'animazione ha realizzato dei documentari (*Kate and Anne McGarrigle *e* Interview*). Che cosa la spinge a scegliere l'animazione o il film dal vero?*

C.L.: Be', in questo caso è ovvio che la storia fa la differenza. Ho diretto anche dei cortometraggi di fiction drammatica. Quando ho girato *Kate and Anne McGarrigle* ero interessata al procedimento del girare un film dal vero e il soggetto non mi sembrava uno di quelli che si possono affrontare con l'animazione. Non di meno nel documentario ci sono dei disegni che rappresentano i commenti del regista alle cose che le sorelle McGarrigle dicono. L'elaborazione di *Interview* infine sembra più vicina all'animazione che al cinema dal vero.

N.V.: *Ha girato un film (*The Owl Who Married the Goose*) basato su leggende inuit che aveva precedentemente registrato sul campo. Può descrivere questo processo [creativo] e come è stato accolto dagli Inuit?*

C.L.: Ho realizzato *The Owl Who Married the Goose* all'inizio degli anni Settanta quando non c'erano ancora animatori inuit e il National Film Board stava cercando di raccontare la storia dei diversi popoli canadesi. Per fare questo film

sono stata nelle zone artiche per due volte. Ho scelto una storia riportata in un testo scritto e poi sono andata sull'isola di Holman per lavorare con Nanogak, l'artista inuit che mi ha fornito le sagome da animare insieme alle mie figure di sabbia. Mentre ero lì ho scoperto che le donne anziane erano delle straordinarie imitatrici degli animali artici perché da ragazze avevano accompagnato i loro padri a caccia e riprodurre i versi degli animali avvicinava questi ai cacciatori. Dopo aver animato il film a Montreal sono tornata nella zona artica, [questa volta] nell'isola di Broughton, con il film muto e una lista di versi di animali ed effetti sonori di cui avevo bisogno. Sei donne anziane si sono sedute attorno a un microfono, hanno riprodotto i suoni e si sono fatte parecchie risate.

Avevo ciò che volevo ma [ottenerlo] era stato un lavoro spiazzante e che mi aveva messa a disagio. Ad esempio, dopo aver mostrato il film – che dura nove minuti e mostra la schiusa delle uova dell'oca e del gufo – una delle donne si è alzata e se n'è andata dicendo che il film non era veritiero visto che le uova ci impiegano due settimane per schiudersi. Non sono mai stata del tutto sicura di non usare la gente inuit. Sapevo che per loro quelli erano racconti veritieri e storici, e che loro non alterano mai il racconto né fanno delle variazioni personali. È per questo che le storie si sono mantenute praticamente identiche nel raggio di migliaia di chilometri. Ma io ho dovuto modificare la storia e ho dovuto personalizzare gli animali per renderli miei e poterli raccontare.

N.V.: *Lei ha anche usato delle fonti letterarie come punto di partenza per i suoi film (*The Street *di Mordecai Richler e* La metamorfosi *di Kafka). Può parlarmi del processo di adattamento del testo letterario per un lavoro destinato allo schermo e in particolare all'animazione?*

C.L.: Quando si adatta un testo letterario passando da un mezzo espressivo a un altro bisogna tenere il lavoro originario come guida e ispirazione. Mezzi diversi hanno regole normative diverse. La differenza più grande è il genere di informazioni trasmesse dalle parole e dalle immagini. Non sapevo queste cose quando ho iniziato l'adattamento di *The Street* di Mordecai Richler. All'inizio ho registrato una narrazione di tutta la storia, convinta che così sarei stata fedele al testo letterario. Le immagini avrebbero illustrato il testo. Ben presto ho scoperto che [il risultato] era una cosa inerte come un pezzo di pellicola se mi limitavo a riprodurre in immagini le informazioni contenute nel testo parlato. Ho scoperto che era diventato un film con una sua vita quando ho abbandonato la maggior parte di testo possibile trasformando la narrazione in immagini. In alcuni tratti parola e immagine si uniscono per dare la stessa informazione ma subito si separano e conservano un legame obliquo.

Ho realizzato *The Metamorphosis of Mr Samsa* nello stesso periodo in cui stavo realizzando *The Street*, ma poiché non potevo rifarmi alla traduzione inglese, anco-

ra sottoposta a copyright, ho avuto altri problemi ma non quello di duplicare il testo nelle immagini. La narrazione di Kafka è profondamente intimista e psicologica e in quella fase della mia vita non conoscevo un linguaggio filmico che vi si adattasse. Mi sono attenuta a una narrazione essenziale e a un forte senso dell'atmosfera.

N.V.: *Può commentare il ruolo del National Film Board come produttore e finanziatore dei suoi lavori? Come ha gestito questo rapporto?*

C.L.: Il National Film Board è una casa di produzione del governo canadese. Ero pagata dai contribuenti canadesi per fare i miei film. Penso che entrambe le parti si siano comportate bene. I film del Film Board sono conosciuti e rispettati in tutto il mondo più di quanto i canadesi pensino. Nel paese non è un'istituzione particolarmente nota se non nei circoli cinematografici. In cambio ho avuto sicurezza, pace interiore e la libertà di fare i film che volevo. Per me era [una condizione] ideale perché i film che volevo fare erano del genere desiderato dal Film Board. Nei film del Film Board c'era un certo stile conservatore e spesso un messaggio morale o didattico, questo perché erano finanziati con soldi pubblici. Non c'erano molte possibilità di allontanarsi. Ancora più importante, i film non erano destinati a un pubblico vasto ma per un pubblico ristretto, specializzato... Persone interessate all'arte, studenti, persone attente alle relazioni industriali. Forse bisognava stare attenti a che cosa si diceva e a come lo si diceva, ma c'erano molte nicchie in cui differenziarsi.

N.V.: *Sono stato abbastanza fortunato da partecipare lo scorso anno a uno dei suoi seminari di animazione in Francia. Si trattava davvero di un evento imperdibile. Per lei è importante smontare il processo creativo? E che genere di risposte riceve dagli studenti quando viaggia per il mondo?*

C.L.: Non mi piace per nulla che le persone sottolineino quanto lavoro comporti un film di animazione. È un dato di fatto, ma non è questo che dà valore al film. Naturalmente mi piace smontare [il mio lavoro] mostrando ciò che si può mostrare della tecnica che uso e del mio modo di lavorare. Posso rendere le cose più semplici per un esordiente che voglia utilizzare la stessa tecnica. Sono continuamente sorpresa che i miei film emozionino ancora le persone. Non sembrano essere datati o almeno così credo. A dispetto delle trasformazioni nella tecnologia che hanno reso fare un film più accessibile per più persone e dei ragazzi che crescono vedendo sempre più immagini in movimento, gli studenti hanno ancora bisogno di aiuto nelle solite cose: narrazione, realizzazione dell'immagine, comunicazione e fiducia nella propria creatività.

N.V.: *Lei è stata anche membro della giuria in diversi festival di animazione in tutto il mondo. Come vede la scena dell'animazione all'inizio del nuovo secolo?*

C.L.: Ovunque vedo sempre più animazione. Ci sono videogame, website e molti lungometraggi che incorporano effetti speciali animati. Da un certo punto di vista l'animazione si avvicina sempre più al cinema dal vero. Il confine tra le due forme sta diventando indistinguibile. Questa è animazione popolare. I fondi per quella che chiamo animazione d'arte si stanno prosciugando. A meno che l'animazione d'arte non sia supportata. Le persone che esprimono idee e sentimenti in modo creativo non avranno possibilità. È pieno di tecnici ma per dire qualcosa di interessante ci vuole molto di più che conoscere le tecniche.

N.V.: *Lei usa il computer per le sue animazioni? E se no, ha intenzione di usarlo?*

C.L.: Per le mie animazioni non ho mai trovato i computer interessanti o facili da usare. Mi piace mettere le mani nei materiali. Oggi, quando in una mia opera compare il computer si tratta di lavori di squadra in cui qualcun altro si occupa delle parti al computer.

L'America Latina

Nei paesi latinoamericani il cinema di animazione si sviluppa grazie al contributo eccezionale di brillanti talenti, ma questi sono quasi sempre isolati e danno vita a una storia discontinua. L'iniziativa personale sopperisce spesso all'assenza di un'industria cinematografica capace di sostenere i costi necessari per mantenere degli studi permanenti e la produzione di brevi filmati pubblicitari è la risorsa più immediata per i piccoli studi e le case di produzione artigianali. Per molti autori l'animazione è come una parentesi nell'attività di vignettisti di attualità e di satira politica, ma, come si vedrà in seguito, non mancano esempi in senso contrario – è il caso di Cuba o dell'Argentina di Quirino Cristiani –, anche se, piuttosto che smentire le difficoltà di sopravvivenza, sembrano enfatizzarle.

In Messico il cinema d'animazione ha un avvio apparentemente fortunato attorno agli anni Quaranta, ma fino al decennio successivo non è possibile trovare traccia di uno studio stabile, nato grazie al sostegno di capitali nordamericani e finalizzato a produrre animazione per i palinsesti televisivi. Uno dei talenti di maggiore spicco è Fernando Ruiz (1941) che, dopo aver lavorato alla Disney, rientra in patria per dirigere *El músico* (Il musicista, 1965), un lungometraggio ispirato a *Fantasia*. Rispetto al maestro statunitense Ruiz osa di più dal punto di vista dell'immagine, privilegiando l'astrattismo e lasciando che gli strumenti di un'orchestra interpretino senza musicisti il *Peer Gynt* di Grieg.

In Brasile l'animazione prende l'avvio con *O Kaiser* (Il Kaiser, 1917), un cortometraggio di Álvaro «Seth» Marins (1891-1949) in cui si sbeffeggia Guglielmo II di Prussia immaginandolo inghiottito da quello stesso mondo che vorrebbe dominare. Dopo questo esordio, gli unici esempi significativi saranno alcune produzioni pubblicitarie, peraltro realizzate quasi esclusivamente da Seth, e un film di diciotto minuti a pupazzi animati diretto da Humberto Mau-

ro e intitolato *O Dragãozinho Manso* (Il piccolo drago calmo, 1942). Il primo lungometraggio della cinematografia animata brasiliana, *Sinfonia amazõnica* (Sinfonia amazzonica), viene firmato nel 1953 da Anélio Latini Filho (1924-1986), che, a soli dodici anni, aveva già realizzato un corto a disegni animati. Quel primo esperimento giovanile lo spinge a studiare tutti i manuali di animazione che riesce a trovare e a vedere ogni film che raggiunge il Brasile, fino a riconoscere nello stile disneyano quello più affine alla propria sensibilità artistica e nel folklore locale l'argomento di maggiore interesse. Si rivolge allora allo scrittore Joaquim Ribeiro, che gli propone un soggetto basato su sette leggende legate tra loro dalla presenza di Carúmin, un personaggio che visita la foresta amazzonica. Molto apprezzato dalla critica, il film è amato anche dal pubblico, o almeno da quei fortunati brasiliani che riescono a vederlo: a causa di una pessima distribuzione esso si rivela un fallimento dal punto di vista commerciale, obbligando Latini ad abbandonare l'animazione per dedicarsi alla pubblicità e alla pittura.

Personalità altrettanto vivace ma più fortunata è Maurício de Sousa (1935), giornalista, fumettista e animatore. De Sousa ottiene il primo successo con il fumetto *Follia da manhã* (Follia mattutina), grazie al quale si trova a capo di un gruppo di disegnatori impegnati a realizzare numerosi libri per bambini e albi di fumetti con sempre nuovi protagonisti; attorno a queste pubblicazioni fiorisce anche un ricco merchandising, un caso eccezionale per il Brasile. De Sousa ha sempre avuto come pubblico d'elezione quello infantile e ha cercato di realizzare un'animazione spettacolare e di facile comprensione senza scadere in toni scontati o stucchevoli. Con queste premesse l'animatore e regista inizia a produrre dal 1979 programmi televisivi sia seriali sia in forma di cortometraggi didattici e umoristici. Il successo è tale da permettergli l'ideazione di un lungometraggio, *As aventuras da turma da Mônica* (Le avventure di Monica e i suoi amici, 1982)[1], a cui ne seguiranno diversi altri.

Per stabilità e continuità la produzione cinematografica animata a Cuba è un'eccezione. Essa ha inizio nel 1937 con un cortometraggio di due minuti ispirato ad alcune vignette comiche: *Napolèon el faraón de los sinsabores* (Napoleone il capo degli insipidi) di Manuel Alonso. Dieci anni dopo César Cruz Barrios dirige *El hijo de la ciencia* (Il figlio della scienza), la prima animazione cubana a colori, ma è negli anni Cinquanta che la produzione si stabilizza gra-

1. La protagonista di questo lungometraggio è ancora oggi molto amata e nota in Brasile e sul sito dedicato allo studio di De Sousa (www.monica.com.br) Mônica e la sua banda di amici hanno un posto privilegiato.

zie alle committenze della televisione e della pubblicità. L'evento che permette uno sviluppo costante della cinematografia animata a Cuba è la nascita, all'indomani della rivoluzione castrista, dell'Istituto cubano de arte e de industria cinematográfica (Icaic), che prevede anche una sezione di cinema d'animazione. Il tono delle produzioni nate sotto l'egida dell'Icaic è quello della satira politica, mentre lo stile è spigoloso e moderno come quello delle animazioni Upa. Lo slancio creativo che caratterizza il decennio subisce una fase involutiva negli anni Sessanta, quando le influenze straniere – non statunitensi ma, per ovvie ragioni politiche, cecoslovacche e russe – impediscono lo sviluppo e l'affermazione di uno stile nazionale e la pressione propagandistica induce gli artisti a incanalare tutte le energie verso la produzione didattica. Le eccezioni non mancano ma di certo non sono incoraggiate: *Un sueño en el parque* (Un sogno nel parco, 1965) di Luis Rogelio Nogueras, ad esempio, è giudicato troppo ricercato e inadatto al pubblico locale perché trae ispirazione dalla pittura di Picasso e Chagall.

Negli anni Settanta si assiste a un nuovo cambiamento di rotta: l'Icaic decide di potenziare l'animazione e di produrre opere per l'infanzia, individuando due fasce di età: dai due ai sette anni gli episodi animati devono stimolare la fantasia, illustrare il mondo della natura e usare il parlato il meno possibile; dagli otto ai quattordici anni la narrazione verbale si fa più ricca e avventurosa, mentre le storie sono piene di azione. Il personaggio più fortunato tra quelli creati in questo periodo è Elpidio Valdés, ideato per la stampa nel 1970 da Juan «Padroncito» Padrón Blanco (1947) e protagonista di tre lungometraggi di grande successo: *Elpidio Valdés contra el tren militar* (Elpidio Valdés contro il treno militare, 1974), *Elpidio Valdés* (Elpidio Valdés, 1979), *Elpidio Valdés contra dólar y cañón* (Elpidio Valdés contro il dollaro e il cannone, 1983). Elpidio è un patriota cubano che si oppone ai dominatori spagnoli e il suo autore fonde umorismo, tratto caricaturale e attenzione per i costumi e ambientazioni allo scopo di rendere il tutto non solo realistico ed educativo, ma anche piacevole e avvincente.

Quirino Cristiani e l'animazione in Argentina

Un altro caso eccezionale è quello dell'Argentina, dove il cinema animato è all'avanguardia per una breve ma significativa stagione. Nel 1917 viene infatti realizzato il primo lungometraggio della storia del cinema di animazione mondiale e l'artefice di questo primato è Quirino Cristiani (1896-1984), un ita-

liano emigrato da bambino in Argentina e presto divenuto un notissimo caricaturista. Per decenni di Cristiani si è saputo poco o nulla e il fatto che, tranne uno, tutti i suoi film fossero andati distrutti nel 1961 in un incendio non aiutava certo a mantenere vivo il ricordo del suo talento. Nel 1980 l'incontro fortuito tra il regista argentino Simón Feldman e lo storico del cinema animato italiano Giannalberto Bendazzi ha permesso di strappare Cristiani dall'oblio e di ricostruire una pagina del cinema animato basandosi sulla testimonianza diretta dell'autore e di chi lo aveva conosciuto[2].

La carriera di animatore di Cristiani prende l'avvio su proposta del produttore Federico Valle, un altro italiano emigrato a Buenos Aires, che lo spinge a realizzare *La intervención* (L'intervento), una satira politica in forma di «vignetta in movimento» ispirata alla tecnica di Emile Cohl. Considerata l'ottima accoglienza di questo primo esperimento, nel 1917 Cristiani realizza *El Apóstol* (L'Apostolo), un film animato di circa un'ora in cui si illustra un sogno utopico di Hipólito Irigoyen, il presidente populista eletto quello stesso anno. Cristiani e il vignettista Diógenes Taborda, ingaggiato come *character designer*, immaginano che Irigoyen raggiunga l'Olimpo e qui si presenti come una sorta di apostolo pronto a fermare la decadenza dei costumi argentini. Il suo slancio convince Giove che gli consegna i fulmini perché possa lanciare su Buenos Aires il fuoco della purificazione e costruire sulle ceneri una città perfetta. Quando l'impresa sembra conclusa, Irigoyen si sveglia dal suo sogno glorioso e si trova davanti a tutt'altra realtà.

Il film è un vero successo e Cristiani ne approfitta per chiudere la collaborazione con il produttore Valle e iniziare un nuovo lungometraggio, per il quale – forse a causa di un eccesso di fiducia in se stesso, nel pubblico e nella libertà di espressione – sceglie un soggetto molto più scabroso. Durante la prima guerra mondiale, i servizi segreti tedeschi cercano di provocare l'intervento nel conflitto dell'Argentina silurando un mercantile e accusando dell'atto Francia e Gran Bretagna; l'azione diviene di dominio pubblico e l'ambasciatore tedesco viene espulso. È facile capire che *Sin dejar rastros* (Senza lasciare traccia, 1918), incentrato su questo episodio, è destinato al silenzio: proiettato per un giorno, il film viene sequestrato.

2. Sull'argomento Giannalberto Bendazzi ha scritto la monografia *L'uomo che anticipò Disney. Il cinema di animazione di Quirino Cristiani* (Tunué, Latina 2007). Alla storia di Cristiani è stato dedicato anche il documentario *Quirino Cristiani, il mistero dei primi lungometraggi animati* diretto da Gabriele Zucchelli e presentato nel 2007 al Festival del cinema latinoamericano di Trieste.

Per un po' Cristiani si dedica alla pubblicità e a vari cortometraggi sia didattici sia comici, ma l'attualità resta sempre il suo punto di forza e a volte la sua condanna. Nel 1928 Irigoyen, ormai anziano, viene rieletto presidente a dispetto dell'età e soprattutto della conclamata disonestà dei suoi collaboratori: è inevitabile che una tale situazione attragga l'attenzione del vignettista e animatore. Nel 1929 è pronto *Peludópolis* (La città di Peludo) – da Peludo, il soprannome di Irigoyen –, il primo lungometraggio animato sonoro al mondo. Al di là di questo primato tecnico, il film ha vita travagliata perché dovrà essere profondamente modificato prima di raggiungere le sale due anni dopo: nel 1930 infatti il colpo di stato del generale José Felix Uriburo mette fine alla repubblica e con essa anche alla vita politica del protagonista della parodia animata.

Nel 1938 Cristiani viene contattato dallo scrittore Costancio C. Vigil perché animi il suo racconto *El mono relojero* (La scimmia orologiaio) e il risultato è un mediometraggio realizzato con il rodovetro in cui si scontrano due intenzioni opposte: quella giocosa del regista e quella didascalica dello scrittore. *El mono relojero* ha comunque un'importanza storica rilevante dal momento che è l'unico superstite del rogo del 1961 in cui sono andati persi i suoi film. Dopo questa esperienza insoddisfacente il progetto di animare altre fiabe di Vigil viene accantonato e, di fatto, Cristiani abbandona l'animazione professionale per dedicarsi a tempo pieno al laboratorio cinematografico che gestisce con la propria famiglia. Sembra impossibile che i suoi film, così all'avanguardia dal punto di vista tecnologico, non abbiano favorito lo sviluppo di studi stabili capaci di radicare l'animazione in Argentina, eppure i decenni successivi sono caratterizzati da episodi più o meno riusciti, ma sempre isolati.

Negli anni Trenta il pittore e fumettista Juan Oliva (1910-1975) realizza dei brevi film con un gaucho come protagonista e, visto che l'esperimento ha esito positivo, nel 1939 fonda una casa di produzione che nei suoi desideri dovrebbe tenere testa a quelle statunitensi. Per quanto il lungometraggio *La caza del puma* (La caccia al puma, 1940) sia di buona fattura, esso non piace al pubblico e l'artista deve sciogliere la società. In seguito Oliva ritenta la via dell'animazione con *Filipito el pistolero* (Filippetto il pistolero, 1942) e *Noche de sustos* (Notte di paura, 1942), ma si tratta di due episodi estemporanei che si inseriscono nelle sue molteplici attività artistiche. Una sorte sfortunata segna anche i progetti di Dante Quinterno (1909-2003), disegnatore e fumettista che, dopo aver ideato il personaggio di Patoruzú, modellato su Don Chisciotte, ne fa il protagonista di un lungometraggio. Quinterno organizza una propria équipe di disegnatori e animatori, visita gli studi Disney e Fleischer e poi compie

un passo fatale: sceglie per il proprio film la pellicola Gaspacolor che, prodotta in Germania, diventa irreperibile allo scoppio della seconda guerra mondiale e trasforma il previsto lungometraggio in un corto di soli diciotto minuti. Ancora una volta il paradosso è in agguato: quello che da molti punti di vista può essere considerato un fallimento, è anche il primo film d'animazione a colori prodotto in Argentina.

Testi
Giannalberto Bendazzi

Da Giannalberto Bendazzi, Quirino Cristiani, la storia taciuta del pioniere dell'animazione argentino*, pubblicato in www.awn.com*

Nel 1980, durante il festival del cinema di Torino, mi capitò di fare colazione con un uomo che non avevo mai incontrato prima, Simón Feldman. Egli si presentò come un regista argentino (sia di animazione che di cinema dal vero: una rarità) e sentendo che ero uno storico del cinema d'animazione mi disse: «Scommetto che non sa che il primo lungometraggio animato è stato realizzato nel mio Paese». Risposi che lo sapevo ma che la mia unica fonte era una vaga nota contenuta in un ritaglio datomi da Bruno Edera, il mio eccellente collega. Ritornato a casa Feldman (che ancora ringrazio per la sua collaborazione) mi inviò alcune fotocopie di ritagli di giornale con testimonianze sul film e sulle persone che vi avevano lavorato. Fu l'inizio di una ricerca che mi avrebbe portato a scovare il regista del film, Quirino Cristiani che viveva ancora e in buona salute a Bernal; invitarlo nel suo paese natale, Santa Giuletta; e infine pubblicare nel 1993 un libro su di lui e sul suo lavoro (*Due volte l'Oceano. Vita di Quirino Cristiani, pioniere dell'animazione*) che lo ha raggiunto in tempo per sottrarlo all'oblio in cui era vissuto per quarant'anni. In occasione del centenario della sua nascita, sono lieto di festeggiarlo ripubblicando questo articolo del 1982. Da allora molto poco è stato scoperto sul soggetto (forse alcune bobine del suo *Peludopolis*, come mi ha riferito un animatore argentino incontrato al Festival di Annecy). Il mio testo è ancora attuale ed è un dovuto omaggio a uno dei meno conosciuti tra i pionieri dell'animazione.

La nostra storia inizia il 2 luglio 1896, il giorno in cui Quirino Cristiani nacque nel paese di Santa Giuletta in provincia di Pavia, figlio di Luigi Cristiani, segretario comunale, e Adele Martinotti, casalinga. Sfortunatamente suo padre perse il lavoro e si ritrovò nell'impossibilità di mantenere una famiglia con cinque figli. L'America – Mecca dei poveri e soprattutto degli italiani poveri – gli fece un cenno e

così Luigi Cristiani partì per l'Argentina dove trovò lavoro. Il resto della famiglia lo seguì. Era il 1900.

[...] Durante l'adolescenza quell'emigrante arrivato dalla campagna scoprì una passione per il disegno. Disegnava sui muri delle case; faceva schizzi degli animali allo zoo; e ben presto si ritrovò a frequentare l'Accademia di Belle Arti. In quel periodo i giornali erano zeppi di vignette di satira politica e di strisce comiche. Quirino iniziò a gironzolare per le redazioni, trovando persone disposte a pubblicare i suoi lavori. Così, senza diventare famoso, divenne un nome noto. [...]

Nel 1916, a Buenos Aires, il cinegiornale *Actualidades Valle* conteneva due minuti e mezzo di animazione intitolata *La intervención en la provincia de Buenos Aires*. Soggetto: l'intervento del presidente Irigoyen contro il governatore di Buenos Aires, Marcelino Ugante; Irigoyen lo accusava di essere un disonesto e lo sostituì. Quirino Cristiani aveva disegnato e animato la sequenza usando delle tecniche imparate studiando i film di Émile Cohl conservati da Valle. Il suo studio [di Cristiani] non poteva essere descritto come un esempio dello stato dell'arte, nemmeno se paragonato ai tempi: su una terrazza della casa di Buenos Aires girava i film riprendendo i disegni inquadratura dopo inquadratura, usando la luce del sole come fonte luminosa e con il vento pronto ad ogni momento a rovinare il lavoro. A partire da questo primo film Cristiani usò dei *cut out* ricavati dal cartone, una tecnica che perfezionò nel tempo e che poi brevettò.

[...] Il film [*El Apostól*] sarebbe diventato il primo lungometraggio animato a livello mondiale.

[...] *El Apostól* mostrava Irigoyen desideroso di moralizzare la vita pubblica ed eliminare la corruzione da Buenos Aires. Per raggiungere questo nobile scopo egli sale in cielo e si fa prestare da Giove i fulmini. Irigoyen scaglia sulla città il fuoco purificatore producendo un'impressionante fiammata. Agli spettatori piacque particolarmente la sequenza finale in cui si combinavano modellini realizzati dall'architetto francese Andrés Ducaud ed effetti speciali.

La prima di *El Apostól* si tenne il 9 novembre 1917 al Select Theatre (di proprietà del coproduttore Franchini). «Il film è magnifico», diceva una recensione della rivista *Critica*, «e mostra gli straordinari progressi che il nostro cinema nazionale ha compiuto». La *Razon* concordava dicendo che era «un lavoro grafico che rivelava un enorme impegno, pazienza e anche genio». [...]

El Apostól durava un'ora e dieci minuti ed era composto da 58.000 disegni. E dal momento che il film era stato realizzato con la tecnica del *cut out* anche le inquadrature erano 58.000. Tutte le copie conosciute sono andate perse nell'incendio delle cantine di Valle scoppiato nel 1926. [...]

[Cristiani] Trovò dei nuovi produttori e nel 1918 fu in grado di offrire al pubblico il secondo film animato a livello mondiale, *Sin dejar rastros*. Questa volta però il pubblico non lo accolse con entusiasmo e la stampa non pubblicò nemmeno

una riga al riguardo. Per «ragioni diplomatiche» (la guerra era ancora in corso) il film fu sequestrato dalla polizia e scomparve al Ministero dell'interno.

[...] Continuò a sottoporre fumetti e caricature di soggetto politico ai giornali. Irigoyen, il primo presidente eletto in totale osservanza delle regole e dello spirito di una costituzione democratica, non manifestò alcun tipo di intolleranza tipica dei leader latinoamericani, e lo lasciò libero di lavorare.

Cristiani aveva due figli e le entrare ricavate dalle vignette non sembravano sufficienti per sostentare una famiglia di quattro persone. Forse per questo avviò un'attività «nomade» in cui affittava un vagone e attraversava le regioni più povere, in cui non c'erano cinema, installava uno schermo portatile e un proiettore e mostrava dei film, in particolare corti di Chaplin e pubblicità realizzati dallo stesso Cristiani e chiamati Publi-cinema. Fu un successo enorme: la folla arrivava a raccogliersi sulle strade. E per questo le autorità municipali fermarono gli spettacoli, accusandolo di «disturbo della quiete pubblica e blocco del traffico».

Cristiani non abbandona mai l'animazione, al contrario realizza molti corti man mano che le opportunità si presentavano. Ci furono due filmati di carattere chirurgico: *Rhinoplastica* e *Gastrotomia* (entrambi del 1925) realizzati in collaborazione con i professori José Arce e Oscar Ivanisevitch. Fece film di attualità, anche sportiva, e in particolare degli incontri del pugile Luìs Angel Firpo – *Firpo-Brennan* e *Firpo-Dempsey* entrambi del 1923 – e *Uruguayos Forever* (1924) sulla vittoria della nazionale di calcio dell'Uruguay. *Humberto de garufa* (La burla del piccolo Umberto, 1924) era stato ispirato dalla visita di Umberto di Savoia, il giovane e spensierato erede al trono d'Italia. Nel 1927 Cristiani diventa responsabile della pubblicità per la Mgm, ma questo non gli vieta di realizzare i propri filmati pubblicitari, stabilendo i Cristiani Studios al 2121 di Calle Sarmento.

[...] In questo Studio, nel 1929, inizia una nuova fase della carriera dell'artista italo-argentino. Lavorando su un soggetto di Eduardo Gonzales Lanuza, inizia a girare *Peludópolis*, il suo terzo lungometraggio animato.

Il film non fu un successo. A tratti il pubblico rideva ma in generale considerava il soggetto troppo serio per trovarlo divertente. [...]

Peludópolis (ovvero La città di Peludo, riferendosi al soprannome di Irigoyen) fu l'ultimo lungometraggio animato di Cristiani. Durava ottanta minuti e aveva una colonna sonora su disco, fatto che lo rendeva il primo film animato sonoro al mondo. I critici lo accolsero in modo piuttosto favorevole: «Questo è senza dubbio uno dei titoli più importanti del nostro cinema nazionale... un film armonioso, divertente, affascinante» (*La Razon*). «Ci sono molti motivi di divertimento – le stesse caricature, le canzoni, le trovate comiche, i dettagli» (*El Diario*). «Le immagini sono troppo rigide, non abbastanza fluide, ma il fumettista Cristiani mostra un talento singolare per la difficile arte dell'animazione» (*La Nacion*).

Il disastro economico di *Peludópolis* fu un duro colpo per il regista, allora trentacinquenne ma con alle spalle una carriera già lunga: egli capì che in Argentina non sarebbe mai diventato un produttore e autore di film animati. Walt Disney aveva molto successo: i suoi film raggiunsero l'Argentina con il loro fascino fatto di ricchezza, perfezione tecnica e potere economico. Il piccolo artigiano di Santa Giuletta non poteva raccogliere la sfida di uno Studio tanto potente. E in più egli non fu mai un «artista» o un poeta ispirato come Alexandre Alexeieff o Norman McLaren. Non ha mai avuto una visione artistica del mondo da comunicare e il bisogno di creare un corpo di opere.

Era solo un disegnatore con un certo gusto per la satira, un artigiano con un talento per il vagabondaggio e le piccole invenzioni.

Così, durante gli anni Trenta smise di realizzare film animati e abbandonò le attività creative a favore di quelle tecniche. Fondò una società e lo Studio Cristiani (che nel frattempo si era spostato al civico 460 di Calle José Evaristo Uriburu) divenne uno dei migliori laboratori cinematografici dell'Argentina specializzato nella traduzione e sottotitolatura di film stranieri.

[...] verso la fine degli anni trenta la sua carriera di animatore conobbe un breve rilancio grazie a Costancio Vigil che lo ingaggiò per produrre una serie di cortometraggi basati sulle favole scritte e pubblicate dallo stesso Vigil. [...] Per la prima volta Cristiani abbandonò i *cut out* di cartone per il «classico» disegno animato di scuola nordamericana. Molti scrissero allora che questo cortometraggio in bianco e nero era il primo film sonoro argentino.

Cristiani era sempre più assorbito dal lavoro di sottotitolatore ma nel 1941 trovò comunque il tempo per *Enter pitos y flautas* (Tra fischietti e flauti), un film sul calcio cortissimo e probabilmente insoddisfacente visto che l'autore non ne vorrà più parlare. Il suo ultimo film fu *Carbonaia*, dal nome di un'insalata argentina. Il film fu realizzato nel 1943 e ricevette il City Council Arward.

[...] La carriera artistica di Quirino è così terminata. Due incendi, uno nel 1957 e l'altro nel 1961 distruggono la sua opera completamente: negativi, stampe, disegni originali e documenti.

PARTE TERZA

L'Asia

Il Giappone

Le origini

Ripercorrere la storia dell'animazione giapponese può risultare complesso a causa della grande quantità di opere prodotte e dei numerosi nomi che hanno contribuito al suo sviluppo. Una ricostruzione storica e critica che non abbia i caratteri della monografia è inevitabilmente destinata a risultare lacunosa perché le scuole, gli stili, i generi e gli esempi elaborati nel corso dei decenni non solo sono considerevoli dal punto di vista quantitativo, ma anche da quello qualitativo. Inoltre è difficile segnare con precisione un confine tra la produzione commerciale e quella sperimentale, come avviene negli altri paesi: spesso geniali soluzioni tecniche e narrative vengono messe a punto in serie televisive popolari e riferimenti a queste ultime possono trovarsi in opere destinate a un pubblico più sofisticato.

A volte, come si vedrà a proposito di Ōshii Mamoru, lo stesso animatore realizza film commerciali e sperimentali senza vedere in questo alcuna contraddizione. A unificare le produzioni è in molti casi un comune patrimonio figurativo che, partendo dalla pittura tradizionale, si è trasmesso, pur con tutte le trasformazioni del caso, al fumetto (in giapponese, manga[1]) e all'animazione. Forse per questo in Giappone il cinema animato è spesso l'unica realtà capace di tenere testa per numero di spettatori e incassi ai *blockbuster* dal vero. Guardata in Occidente con diffidenza proprio per l'abbondanza delle produzioni televisive e cinematografiche – Bendazzi parla a proposito di «età del giganti-

1. In origine il termine significa «schizzo, disegno preparatorio». Famosissime sono le raccolte di *manga* di Hokusai.

smo»[2] – essa resta una realtà pressoché unica. Eppure l'evoluzione dell'immagine animata nipponica ha avuto un avvio analogo a quello compiutosi in tutti gli altri paesi del mondo.

Anche in Giappone, come nella Parigi di fine Ottocento affascinata dalle meraviglie di Reynaud, esistevano spettacoli di varietà in cui era previsto l'uso di tecniche che anticipavano il cinema di animazione. In particolare erano molto apprezzati gli *utsushie*, ovvero sequenze di immagini in apparente movimento proiettate con uno strumento affine al prassinoscopio. I primi disegni animati statunitensi arrivano in Giappone nel 1910: a Tokyo vengono proiettati alcuni lavori di Bray che suscitano la curiosità e l'entusiasmo del pubblico ma anche di alcuni artisti, inducendoli a misurarsi subito con l'animazione[3].

I primi tentativi affiancano al nuovo mezzo cinematografico tecniche che derivano dal patrimonio figurativo nipponico oppure temi presi direttamente dalla tradizione popolare, e le maggiori personalità del periodo d'esordio sono Kouchi Jun'ichi (1886-1970), Kitayama Seitaro (1888-1945), Shimokawa Oten (1892-1973), Murata Yasuji (1896-1966), Masaoka Kenzō (1898-1988) e Ofuji Noburō (1900-1961). A Shimokawa si deve la prima animazione, realizzata nel 1917 con la tecnica del disegno animato su lavagna e intitolata *Imokawa Mukuzō: genkanban no maki* (tit. int. *Doorkeeper*; La storia del portinaio Imokawa Mukuzō), mentre le prime sequenze animate destinate a un film dal vero sono opera di Ofuji per il muto *Kemuri kusa monogatari* (Il racconto dell'erbaccia del fumo), prodotto dallo stesso artista nel 1924[4].

Mentre Shimokawa si ritira dall'animazione a causa di una malattia agli occhi, gli altri pionieri continuano la loro attività, rendendo le storie e la tecnica usata per narrarle sempre più complesse. Attingendo a una comune esperienza di illustratori, fumettisti e pittori, iniziano a disegnare ispirandosi alla tradizione del disegno a china su carta, ottenendo in questo modo animazioni esclusivamente in bianco e nero, senza la gamma dei grigi, senza ombreggiatu-

2. G. Bendazzi, *Cartoons. Cento anni di cinema d'animazione*, Marsilio, Venezia 1992 (1ª ed. 1988), p. 573.

3. Al suo comparire il cinema di animazione viene indicato con il termine *dōga*, ovvero «immagine (disegnata) in movimento». Solo nel dopoguerra viene introdotto il termine *anime*, contrazione dell'inglese *animation*. In Occidente *anime* indica l'animazione giapponese in generale, mentre per molti animatori giapponesi il termine indica solo il disegno animato realizzato con tecnica tradizionale o in *computer graphic*, bidimensionale o tridimensionale, ispirato a preesistenti *manga* o comunque vicino all'estetica di questi e pensato per il cinema e la televisione.

4. L'ipotesi, già avanzata da alcuni studiosi, è stata confermata nel 2004 dal Japanese National Museum.

re e sfumature. Solo negli anni Venti Kouchi Jun'ichi introduce l'uso delle sfumature del grigio, che presto conquistano anche i colleghi. Kouchi si distingue come produttore e non sarà a lungo attivo come animatore, ma Hanawa Hekonai – il personaggio da lui creato – diventerà molto famoso soprattutto grazie al film *Hanawa Hekonai. Shintō no maki* (Hanawa Hekonai. La nuova spada, 1917). A partire dagli anni Trenta Kouchi si dedicherà esclusivamente al fumetto.

Con il disegno a china vengono comunque realizzati lavori pregevoli, tra i quali va sicuramente ricordato *Momotarō* (Il ragazzo delle pesche, 1918) di Kitayama Seitaro, il primo film animato giapponese proiettato in Occidente. Il soggetto è tratto da una storia tradizionale – un bambino nato da un nocciolo di pesca difende il Giappone dall'attacco dei nemici – e la pellicola presenta un segno nitido e preciso che si giova della lunga esperienza di disegnatore di didascalie per i film muti del suo autore. L'attività di Kitayama non si esaurisce nell'aspetto creativo, ma fa sentire la sua influenza anche dal punto di vista organizzativo e produttivo: già titolare della Nikkatsu – una delle major giapponesi di cinema dal vero –, nel 1921 fonda il primo studio di animazione nazionale, il Kitayama Eiga Seisakujo (Kitayama Movie Factory), nel quale vengono realizzati cortometraggi ispirati a favole della tradizione occidentale con finalità tanto educative quanto di intrattenimento.

Il ruolo dell'innovatore tecnologico spetta invece a Murata Yasuji, che dal 1923 è impiegato presso la Yokohama Cinema, distributore esclusivo del catalogo Pathé, a sua volta distributore delle opere di Bray: Murata è incaricato di disegnare titoli e didascalie dei film, e per questo si ritrova a visionare buona parte della produzione animata contemporanea e a studiarne i progressi tecnici. Primo a usare il rodovetro in Giappone, Murata realizza qualche decina di film, spesso interpretati da personaggi caricaturali e zoomorfi, in cui gli aspetti tecnologici finiscono per essere l'unico motivo di interesse, sia a causa della debolezza narrativa delle storie, sia per il loro eccessivo didascalismo e gli intenti scopertamente didattici.

Coetaneo di Murata ma dotato di maggior sensibilità e originalità artistica, Masaoka Kenzō è uno degli animatori giapponesi più noti in patria e all'estero. Diplomatosi alla Scuola d'Arte dove ha studiato la pittura occidentale e quella tradizionale, nel 1925 inizia a lavorare alla Makino Movie come tecnico e nel 1930 esordisce con *Nansensu monogatari: sarugashima*[5] (tit. int. *Nonsen-*

5. Il titolo originale gioca con la trascrizione giapponese dell'inglese *nonsense* e *nansen* ovvero «nave affondata».

se Story: The Isle of Apes; Un nonsenso: l'isola delle scimmie), un'animazione realizzata con carta ritagliata che racconta di un bambino, unico superstite di un naufragio, allevato dalle scimmie. Sebbene lo stile sia ancora poco personale, la storia è solida e raccontata con ritmo, caratteristiche che non abbandoneranno mai i lavori di Masaoka.

Nel 1932 l'artista lascia la società con cui collabora per fondare una propria casa di produzione, la Masaoka Eigasha, che verrà chiusa nello stesso anno per ragioni finanziarie. Dopo essere stato alle dipendenze delle major per un altro breve periodo, Masaoka fonda la Nippon Dogasha, costretta però a cessare presto l'attività a causa delle leggi belliche che prevedono la concentrazione dei piccoli studi di animazione. Nel 1945, finalmente libero da vincoli governativi, Masaoka avvia un nuovo studio chiamato Shin Nippon e destinato a prendere nel 1947 l'antico nome di Nippon Dogasha quando nella società entrano altri due animatori: Yamamoto Zenjiro (1898-1981), conosciuto con il soprannome di Sanae, e Yabushita Taiji (1903-1986), animatore, regista e dal 1949 produttore ricordato soprattutto per aver realizzato il primo film animato a colori. Nel 1955 lo studio, ribattezzato Tōei Dōga, viene acquistato dalla Tōei, una delle major di cinema dal vero, ma mantiene comunque una certa indipendenza; nel 1958 lo studio viene assorbito dalla Tōei Animation, una delle più importanti realtà produttive dell'animazione cinematografica mondiale.

Il desiderio di rendersi indipendente e di poter così lavorare a progetti che uniscano ricerca artistica e piacevolezza narrativa accompagna Masaoka per tutta la vita. Le sue animazioni, gradevoli e mai banali, gli garantiscono l'attenzione del pubblico e della critica, e proprio grazie alla sua reputazione e popolarità Masaoka non si troverà mai senza lavoro, sia come indipendente sia in qualità di responsabile di singoli progetti promossi dall'industria cinematografica delle major. *Chikara to onna no yo no naka* (Il mondo delle donne e del potere, 1933) è uno di questi ultimi casi: si tratta di un cortometraggio realizzato con un disegno nitido dai tratti umoristici ma non caricaturali che è ricordato, oltre che per la satira sociale, per essere il primo film sonoro nella storia dell'animazione giapponese.

A ostacolare il genio creativo di Masaoka è però il potere politico: non solo questo limita il suo desiderio di indipendenza, ma uno dei suoi film più noti e amati, *Kumo to chūrippu* (Il ragno e il tulipano, 1943), viene censurato perché estraneo alla propaganda bellica, anzi, nella storia narrata – quella di una coccinella rifugiatasi in un tulipano perché insidiata da un ragno prepotente, a sua volta punito da un acquazzone che lo spazza via – è ravvisabile un atteggiamento critico nei confronti del sistema governativo.

L'opera segna una svolta nel mondo dell'animazione nipponica in quanto mette in scena un sofisticato gioco di luci che si alternano sul prato dove è ambientata la vicenda, utilizza con precisione l'accompagnamento sinfonico e infine mostra come un'accurata pianificazione della storia e dei personaggi permetta maggiori sfumature narrative e numerosi dettagli visivi. Il risultato è infatti grazioso ed elegante, e le fisionomie antropomorfe dei personaggi sono ricche di espressività: la coccinella è ingenua e spensierata nel suo godersi i raggi del sole e cantare lieta, mentre il ragno, con i suoi modi melliflui e la voce suadente, è insieme emblema e drammatica caricatura del seduttore. Quando la coccinella si rifugia nel tulipano il ragno rivela la propria natura arrogante e determinata, intrappolandola con la ragnatela e attendendone la resa. Ma le cose vanno diversamente, e l'ultima immagine che resta negli occhi degli spettatori è quella della coccinella finalmente libera che celebra con il suo canto il ritorno del sole e della pace.

Collaboratore di Masaoka fino al 1934, Seo Mitsuyo (1911) è uno dei migliori autori di film propagandistici. Tra questi si possono ricordare quelli dedicati alla guerra contro la Cina che hanno come protagonista la scimmia Sankichi ma, soprattutto, *Momotarō no umiwashi* (Momotarō, l'aquila dei mari, 1943) e *Momotarō uminoshinpei* (Momotarō, il divino marinaio, 1945), il primo lungometraggio animato nipponico. Questa pellicola viene commissionata direttamente dalla Marina giapponese, impressionata dalle potenzialità comunicative e dalla forza suggestiva espressa dal lungometraggio cinese *Tie shan gong zhu/Princess Iron Fan* (La principessa dal ventaglio di ferro) dei fratelli Wan.

Opera con personaggi zoomorfi come protagonisti, *Momotarō no umiwashi* racconta in modo realistico e accurato ma – a dispetto delle intenzioni propagandistiche dei committenti – senza pedanteria, di come i marinai imperiali si preparino alla battaglia in Nuova Guinea. Il produttore del primo film dedicato a Momotarō, Mochinaga Tadahito, nato in Manciuria, alla fine della seconda guerra mondiale si trasferirà definitivamente in Cina e con il nome di Fang Ming contribuirà in modo significativo allo sviluppo del cinema d'animazione cinese.

L'artista più originale e più noto anche in Occidente resta però Ofuji Noburō, allievo di Kouchi e convinto sostenitore delle potenzialità drammatiche di un mezzo espressivo spesso utilizzato unicamente per narrare soggetti destinati all'infanzia, comici o grotteschi. Ofuji non è programmaticamente contrario a questa pratica, ma cerca di coinvolgere il pubblico adulto, mostrandogli un cinema che ha capacità evocative diverse da quello dal vero. A questo scopo l'artista mette a punto una tecnica, perfezionandola sino a raggiungere un elevato grado di complessità e raffinatezza. Ispirandosi alle silhouette di Lotte

Reiniger e utilizzando un particolare tipo di carta semitrasparente detta *chiyogami*, Ofuji ritaglia i personaggi e gli sfondi, li colloca su piani di vetro sovrapponendoli in modo da ottenere profondità di campo e varietà di luci e sfumature che vengono utilizzate per sottolineare gli sviluppi drammatici della storia narrata, dopodiché riprende le diverse composizioni con la tecnica del fotogramma singolo.

Famosissimo è il suo *Kujira* (La balena, 1927), in cui la sagoma imponente di una balena è circondata da una scenografia dalle suggestive trasparenze e l'azione è dinamica e coinvolgente. Lo stile è quasi astratto e dei personaggi – quattro passeggeri di una nave travolta da una tempesta che vengono inghiottiti da una balena e riescono a salvarsi – si colgono attraverso lo stomaco del cetaceo solo le sagome avvolte in un'atmosfera fantastica, accentuata anche dall'animazione fluida ma inevitabilmente diversa da quella di tipo disneyano. A una prima versione in bianco e nero Ofuji ne fa seguire un'altra a colori nel 1952, realizzata con fogli di cellophane.

Si può dire che il caso di Ofuji sia la negazione del luogo comune che vuole le innovazioni tecnologiche inconciliabili con l'ispirazione artistica. Nel 1929, infatti, il regista realizza *Kogane no hana* (Il fiore d'oro), una storia basata su un *raguko* (monologo comico) in cui un danzatore uccide un serpente. Nelle sue intenzioni questo avrebbe dovuto essere il primo film animato giapponese con traccia sonora: Ofuji aveva registrato con il sistema Tojo Eastphone una traccia di novanta secondi, poi eliminata perché la maggior parte delle sale del paese non sarebbero state in grado di riprodurla[6].

Nel 1955 viene completata un'altra delle opere più note e meglio riuscite dell'artista: *Yureisen* (La nave fantasma) narra della vendetta di un equipaggio, i cui componenti sono divenuti dei fantasmi senza pace, nei confronti dei pirati che li hanno uccisi. Usando ancora ritagli di *chiyogami*, Ofuji ricava delle figure bianche e traslucide; queste non vengono mostrate per intero, ma attraverso dettagli che si fondono e confondono, subendo metamorfosi visive come quella di alcune mani in primo piano, intrecciate quasi a formare una macchia compatta sullo schermo, che progressivamente si trasforma nei fantasmi di tre ragazze.

Attraverso ciascuna delle sue numerose opere, Ofuji cerca di apportare un contributo originale e peculiare all'animazione, sia attingendo alle leggende popolari sia alla letteratura colta giapponese.

6. In Giappone il cinema sonoro è stato introdotto stabilmente molto più tardi che in Occidente. Nelle sale cinematografiche del paese, infatti, le proiezioni erano accompagnate dal commento del *benshi*, un attore che interpretava i diversi ruoli presenti nelle pellicole proiettate, doppiando di fatto dal vivo il film.

Dall'animazione cinematografica alle produzioni televisive

Con la fine della seconda guerra mondiale, le difficoltà economiche che avevano caratterizzato l'ultimo periodo bellico si radicalizzano e rallentano lo sviluppo dell'industria cinematografica in generale e del cinema animato in particolare. A ciò va aggiunta la censura ideologica esercitata dal governo di occupazione statunitense, che aveva posto il divieto assoluto di ricorrere a racconti, temi e persino stili grafici o visivi che appartenessero alla tradizione nipponica[7].

Se la censura conta tra le sue vittime illustri anche *Tora no o o fumu otokotachi* (Gli uomini che calpestano la coda della tigre, 1945) di Kurosawa, parodia di un kabuki, dunque legato alla cultura tradizionale e per questo sospettato di nazionalismo, è però vero che al suo controllo sfugge *Sakura (Haru no gensō)* (I ciliegi in fiore. Fantasia primaverile, 1946) di Masaoka, un'animazione su *Invito alla danza* di Carl Maria von Weber dedicata alla caduca bellezza dei ciliegi in fiore. La leggiadra pioggia di petali accostata al volo delle farfalle, lo stupore poetico prodotto dalla consapevolezza di assistere a uno spettacolo straordinario e la malinconia scaturita dal riconoscere i segni della prossima fine dello stesso, e infine l'armonia e la quiete che allontanano il caos e le mutazioni della vita quotidiana sono tutti temi ricorrenti nell'arte figurativa e nella letteratura giapponese, sia colte sia popolari.

Proprio Masaoka, insieme a Yamamoto, sarà uno dei maggiori artefici del passaggio dall'animazione artigianale a quella industriale, avviando un processo che trasformerà il Giappone in uno dei massimi produttori, consumatori ed esportatori di animazione al mondo. I due soci fondano in questi anni la Nippon Dogasha, che produce tra il 1947 e il 1950 tre titoli divenuti presto molto famosi sia per la cura formale con cui sono realizzati sia per il tono brillante e gradevole, ricco di situazioni comiche e avventurose: *Suteneko Torachan* (Torachan il gattino abbandonato, 1947), *Poppoyasan nonki ekicho* (Poppoyasan il capostazione bonario, 1948) e *Kobito to aomushi* (Il nano e il bruco, 1950).

Nel 1950 Masaoka abbandona lo studio in seguito a un indebolimento della vista, mentre Yamamoto riorganizza la società chiamandola Tōei Dōga. Il ti-

7. Nel settembre 1945 venne istituito il Cie (Civil Information and Education Section), organismo con cui il governo di occupazione statunitense intendeva rieducare il pubblico giapponese escludendo da cinema, teatro, letteratura e arti in genere ogni riferimento alla cultura tradizionale, sospettata di continuare a diffondere le idee nazionalistiche sostenute durante il secondo conflitto mondiale. Nel settore cinematografico vennero colpiti con particolare severità i film in costume (*jidaigeki*).

tolo più celebre e riuscito di questo studio è *Hakujaden* (Il serpente bianco, 1958) di Yabushita Taiji. Forte dell'esperienza maturata nello studio di Masaoka, con *Hakujaden* Yabushita accetta la sfida di realizzare il primo lungometraggio a colori nella storia dell'animazione giapponese, rompendo inoltre con una tradizione piuttosto artigianale per applicare metodi di produzione, distribuzione e diffusione di tipo industriale.

Durante i due anni di lavorazione del film, la Tōei perfezionerà un sistema di organizzazione del lavoro e di formazione del cast tecnico e artistico destinato a fare scuola nel paese. Al contrario di quanto avviene negli Stati Uniti, dove il regista si limita a controllare l'aspetto generale delle scene, in Giappone, a partire da *Hakujaden*, il regista è al centro della produzione e supervisiona il lavoro inquadratura dopo inquadratura. Inoltre, non si sottovaluta l'innovazione tecnologica: viene infatti impiegata per la prima volta la *multiplane camera* messa a punto negli studi disneyani per aumentare la profondità di campo. Non meno importante è la scelta dello stile narrativo e dei temi, per lo più riferiti a storie classiche della tradizione orientale e occidentale, spesso raccontate seguendo lo stile disneyana ma mantenendo elementi di originalità e un approccio di matrice orientale.

Tratto da una leggenda cinese, *Hakujaden* presenta personaggi legati alla tradizione figurativa locale sia nelle espressioni sia negli abiti, ma nel film non mancano interventi comici di piccoli aiutanti zoomorfi che allentano la tensione drammatica senza mai cadere nella leziosità o nell'eccessivo sentimentalismo. La storia dell'amore contrastato tra Syusyen e la principessa Painyan – che spesso compare nelle sembianze del serpente bianco del titolo – è raccontata con vivacità, partecipazione e coinvolgimento tali da garantirsi un posto nel cuore di molti spettatori e nelle successive generazioni di animatori nipponici[8], oltre a conquistare numerosi riconoscimenti all'estero, dal premio alla Mostra del cinema di Venezia nel 1959 fino ai recenti restauro e ridistribuzione nelle sale francesi.

Il successo di *Hakujaden* è tale che Yabushita si vede affidare la regia dei successivi quattro film prodotti dalla Tōei, partecipa alla realizzazione di *Astro-*

8. Miyazaki Hayao ha dichiarato che la visione di questo film ha influito significativamente sulla sua scelta di dedicarsi all'animazione, ma va anche ricordato che lo stesso Miyazaki – insieme al futuro socio Takahata Isao – ha lavorato sotto la direzione di Yabushita quando questi è passato dal cinema alle serie animate televisive, in particolare a *Ōkami shōnen Ken* (Ken il ragazzo lupo, 1963). Nello staff di *Hakujaden* figura inoltre anche Rintarō, un altro degli esponenti di spicco dell'animazione giapponese contemporanea.

boy, è attivo nelle produzioni televisive e nei primi anni Settanta realizza anche due documentari sulla storia del disegno animato in Giappone.

Un'altra personalità di spicco in questi anni è Ichikawa Kon (1915-2008), conosciuto in Occidente soprattutto per il film dal vero *L'arpa birmana* (*Biruma no tategoto*), riuscito manifesto pacifista. L'esordio del regista avviene però nel settore dell'animazione, a cui Ichikawa si avvicina sia perché è un grande ammiratore di Disney, sia perché vede in questa tecnica un modo per condensare i suoi svariati interessi per le arti visive. Impiegato in un piccolo studio destinato ad avere breve vita, Ichikawa dirige nel 1936 *Shinsetsu Kachikachi yama* (Il monte Kachikachi), un cortometraggio che risente della lezione delle *Silly Symphonies*, ma allo stesso tempo presenta numerosi elementi di originalità sia nel tratto sia nell'uso della musica. Nel 1946 gli viene offerta la possibilità di dirigere *Musume Dojoji* (Una ragazza al tempio Dojoji), un film di burattini ispirato a un racconto tradizionale. Sebbene il regista lo indichi come il suo lavoro più compiuto, l'argomento in esso trattato impedirà – per le ragioni di censura già ricordate – la diffusione della pellicola. Da allora Ichikawa dirige solo film dal vero, ma non perde comunque l'opportunità di realizzare un lungometraggio a pupazzi animati, *Topo Jijo no botan senso* (Topo Gigio e la guerra dei missili, 1967)[9], un'opera destinata ai bambini, pacifista ma mai retorica.

La vera rivoluzione nel modo di intendere e produrre *anime* in Giappone avviene con la comparsa sulla scena di Tezuka Osamu (1928-1989), fumettista e regista capace di unire popolarità, spirito imprenditoriale e sperimentazione. Grazie a Tezuka l'animazione nipponica – cinematografica, ma anche e soprattutto televisiva – mette a punto quelle caratteristiche estetiche, stilistiche e produttive che la distingueranno negli anni successivi in tutto il mondo.

Volendo trasformare in serie televisiva uno dei suoi *manga* più famosi, *Tetsuwan Atom* (*Astroboy*, 1951-1969), Tezuka si trova a dover conciliare il desiderio di realizzare un disegno accurato e un movimento fluido come quella disneyana con una disponibilità assai limitata di risorse economiche, e risolve il problema con un brillante compromesso: solo alcune parti del personaggio si muovono e spesso si ricorre a primi e primissimi piani che permettono di leggere le emozioni dei protagonisti; vengono utilizzati con frequenza movimenti di macchina come gli zoom e le carrellate, tutti espedienti che danno movimento all'azione senza che sia effettivamente necessario animare la scena; il tempo viene sospeso o dilatato in coincidenza di momenti di particolare inten-

9. In Giappone Topo Gigio è un personaggio amatissimo, come Calimero. A entrambi sono state dedicate delle fortunate serie televisive a disegni animati.

sità drammatica, in modo che lo spettatore possa concentrare la propria attenzione su un quadro che materialmente è fisso ma che si trasforma emotivamente; infine, tutti questi elementi espressivi vengono catalogati e spesso riutilizzati nel corso della serie.

Sebbene il procedimento risponda alle stesse esigenze e abbia più di un punto in comune con quello usato da Hanna e Barbera, ciò che lo distingue è proprio il coinvolgimento emotivo dello spettatore, portato a identificarsi con i protagonisti in un modo completamente diverso da quanto accadeva, ad esempio, con *Gli antenati*. Guardando le avventure di questi ultimi, infatti, il pubblico non viene sollecitato a leggere le espressioni dei personaggi o a interpretare le loro intenzioni, ma solo a godere delle battute e delle buffe gag[10].

I temi affrontati da Tezuka e i registri narrativi che l'artista adotta presentano inoltre una varietà e una profondità sconosciute alla sit-com: i suoi eroi sono individui fallibili anche quando sono dotati di poteri eccezionali, sono mossi dal senso di responsabilità, provano vergogna e si dibattono tra dubbio e fede, morte e rinascita, appartenenza ed esclusione. Il piccolo, potente e sensibile robot di *Astroboy*, la coraggiosa spadaccina in abiti maschili de *La principessa Zaffiro* (*Ribbon no kishi*) o il leone Kimba di *Simba, il leone bianco* (*Jungle Taitei*), solo per citare i personaggi più noti di Tezuka, condividono tutti un destino che li vede alla costante ricerca di un equilibrio tra le proprie inclinazioni e debolezze e il ruolo pubblico che sono chiamati a sostenere.

Senza dubbio la tecnica «al risparmio» messa a punto da Tezuka presenta dei limiti, che verranno alla luce soprattutto quando comincerà a essere praticata da persone dotate di minore estro creativo, ma nelle sue mani i risultati sono sorprendenti, e ciò è dovuto sicuramente alla sua precedente esperienza di fumettista. Non a caso Tezuka sosteneva di realizzare film di *manga* e non di animazione. Dopo aver prodotto numerose serie televisive e alcuni lungometraggi e cortometraggi con la Mushi Pro, nel 1973 Tezuka scioglie la società per costituirne un'altra più adatta a sostenere progetti individuali, la Tezuka Production. Grazie a essa, continua a realizzare corti animati che, pur conservando molte delle tematiche delle animazioni popolari, le sviluppano secondo i criteri del cinema d'élite.

Aru machi kado no monogatari (Una storia all'angolo della strada, 1962) non presenta né dialogo né protagonisti definiti, ma mostra i manifesti di una

10. Per un approfondimento sulle tecniche e sulla produzione giapponese di animazione seriale si veda L. Raffaelli, *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi e oltre*, Minimum Fax, Roma 2005.

via che prendono vita, escono dalle loro cornici e interagiscono con le immagini vicine, creando un continuum di contrasti e sovrapposizioni. In *Tenrankai no e* (Quadri da un'esposizione, 1966), ispirato alla musica di Mussorgskij, dieci situazioni satiriche dedicate ad altrettanti aspetti della follia umana vengono descritte con toni e tratti taglienti e ironici assimilabili allo stile della scuola di Zagabria.

Particolarmente attenti all'aspetto metalinguistico sono *Osu* (Maschio, 1962) in cui l'immagine è radicalmente deformata dal cinemascope, e *Onboro Firumu* (Film rotto, 1985), una raffinata e ironica operazione di (finta) filologia cinematografica in cui Tezuka presenta un raro western muto penalizzato dal cattivo stato della pellicola, piena di graffi, abrasioni e pelucchi. L'opera diventa il pretesto per un omaggio al cinema americano e per mostrare gli inconvenienti legati alla proiezione delle pellicole, oltre che un'occasione per realizzare qualche scherzo simile a quelli tanto amati da Tex Avery.

L'omaggio alla tradizione cinematografica è anche il tema di *Mori no densetsu* (La leggenda della foresta, 1987): partendo da alcuni fotogrammi monocromi che progressivamente si colorano, Tezuka segue lo sviluppo dell'animazione che, dapprima semplice, arriva alla complessità dello stile disneyano. Particolarmente noto e apprezzato è inoltre *Jumping* (1984), incentrato sul punto di vista di una creatura indefinita che spicca salti sempre più alti invitando lo spettatore a misurare le proprie forze e a non compiere passi superiori alle proprie capacità. *Jigazō* (Autoritratto, 1988) è l'ultimo lavoro completato da Tezuka, realizzato dall'artista con la consapevolezza di essere gravemente malato. Nonostante questo, in *Autoritratto* è evidente la volontà di mantenere un tono lieve, insieme malinconico e scherzoso.

Un'astronave di carta: la fantascienza nell'animazione nipponica

La lezione di Tezuka viene applicata con grande fortuna per tutti gli anni Settanta, con il risultato che la produzione cresce in modo vertiginoso così come il numero di studi di animazione, per lo più orientati verso il mercato televisivo. La realizzazione di quasi tutte le serie televisive si conforma al seguente processo:

> Tecnicamente la faccenda si traduce così: non più due fotogrammi per ogni disegno, ma cinque, sei, talvolta anche di più. Ovvero, quando ci si muove ci si muove a (più o meno percettibili) scatti, mettendo da parte un elemento fondamenta-

> le dello stile americano: la fluidità. Poi lunghi cicli di camminate e corse in cui il personaggio non è più piatto sullo sfondo, come negli inseguimenti di Tom & Jerry & C.: qui il personaggio cammina e corre spesso sulla linea dell'orizzonte, come se fosse al centro della terra, come se fosse l'unico essere sulla terra. Le animazioni risparmiano naturalmente sui movimenti intermedi, lasciando quelli estremi (che in Disney sono impressi per uno o due fotogrammi) fissi per varie pose. Così il personaggio che guarda atterrito una situazione avrà la goccia di sudore (tipica) ferma sulla tempia e un'enorme bocca a lungo spalancata. Il pensiero del personaggio o il racconto del narratore commentano fuori campo l'emozione evidente. Ma può sentirsi anche solo il vento, o il suono dei passi o il respiro affannoso della corsa. Spesso i personaggi in avvicinamento sono risolti senza disegni intermedi, ma con dissolvenze incrociate. La motivazione è quella del risparmio, ma l'effetto narrativo è spesso positivo: c'è qualcosa di affascinante e di vero in quei disegni fermi, in cui il tempo si fa emozione, accompagnati da musiche coinvolgenti e commenti epici. Le inquadrature sono scelte in maniera funzionale alla limitatezza dell'animazione e sono variate continuamente. E poi ci sono i movimenti di macchina, veri optional senza costi effettivi. Un primo piano fisso può essere ripreso con una lenta zoomata in avvicinamento e reso ancora più particolare con la rotazione dell'obiettivo, o ancora con cambi di intensità di luce. Tutte operazioni che si fanno sotto macchina e che non prevedono il lavoro, e il costo, degli animatori.[11]

Anche la produzione di lungometraggi cinematografici è assai cospicua rispetto a quelle di altri paesi industrializzati, ma forse il fenomeno più originale è quello degli Oav (Original Anime Video), ovvero dei lungometraggi inediti ispirati a famose serie televisive e destinati al mercato home video, un settore che a partire dagli anni Ottanta è in costante crescita.

Ricostruire lo sviluppo dei numerosi studi di animazione, fissare una cronologia esatta delle diverse serie animate e ricordare in modo esaustivo i registi, gli sceneggiatori e gli animatori che hanno contribuito a trasformare il Giappone in uno dei maggiori produttori di animazione al mondo è un compito che non può essere affrontato in questa sede perché l'argomento è troppo esteso. Come già il *manga*, anche l'animazione nipponica destinata ai palinsesti televisivi si divide in numerosi generi e sottogeneri destinati a un pubblico composito, informato ed esigente. Si trovano così *anime* per bambini in età prescolare e scolare, per ragazzi e per ragazze, per uomini e donne. I temi affrontati variano in relazione al target a cui sono destinati e vanno dalla fantascienza allo sport, dai soggetti romantici e sentimentali alla ricostruzione stori-

11. Ivi, pp. 204-205.

ca, più o meno fedele, di altre epoche e culture, dalla vita quotidiana alla rilettura di romanzi per lo più scritti tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento e ascrivibili alla tradizione pedagogico-educativa occidentale. Non va nemmeno dimenticato che moltissime serie animate nascono a partire da *manga* famosissimi in patria, che però spesso raggiungono i paesi in cui le prime vengono trasmesse solo in un momento successivo.

La varietà delle storie narrate è ancora più vasta, ma i temi appena ricordati sono quelli che consentono di fare riferimento a titoli e autori assai noti anche in Italia a partire dai primi anni Settanta, quando l'animazione giapponese di massa si trovò a dividere lo schermo e a contendersi gli spettatori italiani con i disegni animati prodotti da Hanna e Barbera, dalla Mgm o dalla Warner. L'impatto che ebbero le produzioni giapponesi – dal punto di vista sia dell'animazione sia dei temi affrontati, tra i quali anche veri tabù per gli spettatori italiani quale ad esempio la morte dei protagonisti – è stato molto forte ed è stato fonte di infinite diffidenze e di polemiche spesso generate da un fraintendimento culturale (in Italia si consideravano, ieri più di oggi, i disegni animati come spettacolo d'elezione per il pubblico infantile) e non ancora del tutto sopite[12].

Sebbene nel 1976 in Italia fosse apparso un prodotto giapponese per l'infanzia – *Vicky il vichingo* (per altro mascherato da produzione tedesca) –, la messa in onda di *Atlas Ufo Robot* (*Ufo Robot Grendizer*, 1975-1977) nel 1978 ha generato un clamoroso scontro tra la cultura del fumetto e dell'animazione giapponesi con le abitudini del pubblico italiano, mediamente poco preparato riguardo a entrambe le forme visive ma ben adattato ai modelli statunitensi.

L'autore di *Atlas Ufo Robot*, Nagai Kiyoshi (1945), noto con il soprannome di Gō, è considerato in patria il maggior *mangaka*[13] vivente ed è stato un autentico innovatore del linguaggio e della produzione del fumetto e dell'animazione popolari non solo come disegnatore e regista, ma anche in qualità di fondatore della Dynamic Production, una casa di produzione e distribuzione con sedi in tutto il mondo, proprietaria di un catalogo che raccoglie alcune delle migliori serie animate televisive degli ultimi trent'anni.

Il suo stile grafico vivido e mobile viene messo al servizio di storie che rappresentano una novità spesso intollerabile anche per il pubblico giapponese.

12. Sull'argomento si vedano: M. Pellitteri, *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, Castelvecchi, Roma 1999 e R. Ponticiello - S. Scrivo (a cura di), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, Tunué, Latina 2005 (nuova ed. 2007).

13. Il termine è l'equivalente giapponese degli occidentali «*cartoonist*» o «fumettista».

La presenza di situazioni erotiche, di conflitti estremi o di scene particolarmente violente lo identificano subito come un autore per giovani adulti, ma l'uso di immagini o tematiche controverse non trasformano mai la sua produzione nell'*exploitation* fine a se stessa. Ad esempio, in *Devilman* (*Debiruman*, 1972-73), una delle sue serie a fumetti e poi a disegni animati più complesse, il protagonista, in parte uomo e in parte demone, si trova a contrastare in virtù del suo cuore umano le forze del male che stanno per riconquistare la Terra. Il punto di vista narrativo è dunque inusuale e complesso perché racchiude in sé le ragioni di due poli opposti e quasi sempre separati[14].

Analogamente l'alieno Actarus[15], protagonista di *Atlas Ufo Robot*, difende i terrestri con il suo robot Goldrake[16] perché, persa la propria patria d'origine, tra questi ha trovato rifugio. Se la sua lealtà è indubitabile, anche le ragioni degli alieni «cattivi» trovano posto nella narrazione perché i loro attacchi sono determinati dalla necessità di trovare un pianeta con cui sostituire quello in cui vivono, ormai morente.

Anche nelle altre serie di notevole successo – ad esempio *Jet Robot* (*Getter Robot*, 1975-76) o *Mazinga* (*Mazinger*, 1974-75) – si mantiene la medesima capacità di unire ai toni quotidiani e ai legami di affetto e amicizia la dimensione fuori dall'ordinario dell'allarme costante, della guerra incombente e del confronto con nemici determinati e spietati. Una capacità che si riflette anche nel difficile equilibrio tra gli espedienti stilistici usati per velocizzare ed economizzare il lavoro e il raggiungimento di una costante tensione drammatica e narrativa.

I soggetti fantascientifici che caratterizzano le opere a fumetti e le animazioni televisive e cinematografiche di Matsumoto Akira (1938) presentano aspetti ancora diversi: pur ambientate nello spazio, le sue storie contengono riferimenti all'attualità e insieme anacronismi capaci di richiamare atmosfere di un pas-

14. Ispirato anche dalla lettura della *Divina Commedia*, Nagai sostiene di aver creato *Devilman* e il precedente *Mao Dante* per rappresentare l'eterna lotta tra bene e male dal punto di vista del mostro. Come con altri suoi lavori, anche in questo caso ha aperto la strada a opere al confine tra l'horror e il conflitto psicologico che attraversano l'animazione giapponese, da *Bem il mostro umano* (*Yokai ningen Bem*, 1968-1969) a *Berserk* (*Kenpū denki Berserk*, 1990).

15. Arrivando in Italia non direttamente dal Giappone ma dalla Francia, i nomi dei protagonisti della serie hanno subito considerevoli trasformazioni rispetto a quelli originali. In questa sede vengono usati i nomi familiari al pubblico italiano, meno filologicamente corretti ma più facilmente riconoscibili.

16. È interessante notare l'aspetto di questo e di molti altri «robottoni» disegnati da Nagai, i quali riprendono parecchi elementi dell'armatura e dell'elmo dei samurai. Essendo sprovvisti dei riferimenti iconografici necessari, molti spettatori e critici occidentali sono rimasti perplessi davanti a questi robot corazzati e «cornuti».

sato in cui la storia d'Oriente e quella d'Occidente confluiscono in un mondo mitico e ricco di suggestioni. Esordiente a quindici anni con lo pseudonimo Leiji[17] e per qualche tempo autore di fumetti *shojo*, ossia destinati a un pubblico femminile adolescente, Matsumoto è noto per aver creato con le sue opere un universo narrativamente complesso e visivamente originale.

Immediatamente riconoscibili sono le figure dei protagonisti maschili e femminili dai corpi allungati ed eleganti e dalle personalità misteriose e tormentate, a cui si contrappongono comprimari dai tratti grossolani e dall'indole godereccia e scherzosa, ma comunque leali e capaci di rientrare nei ranghi al momento del pericolo, creati seguendo la tradizione del disegno caricaturale e del teatro farsesco. A fianco degli esseri viventi compaiono le astronavi su cui essi viaggiano, macchine fornite di tecnologie avanzate ma anche di una personalità e di una sensibilità che si riflettono nel loro design, ora ispirato a un vascello fantasma, ora a un treno, ora a una storica corazzata dell'esercito nipponico.

Tutti i *manga* divenuti serie animate televisive, Oav o lungometraggi cinematografici – da *Galaxy Express* (*Ginga tetsudō 999*, 1978-1981) a *Corazzata spaziale Yamato* (*Uchū senkan Yamato*, 1977), da *Danguard* (*Wakusei robot Danguard Ace*, 1977-78) a *Capitan Harlock* (*Uchū kaizoku Captain Harlock*, 1978-79) – sono stati creati, adattati e diretti dallo stesso Matsumoto. L'autore ha collegato ogni vicenda alle altre, assegnando il ruolo di comparse a personaggi che in un altro fumetto o serie erano protagonisti, secondo una pratica simile a quella adottata nell'universo Marvel: pur correndo il rischio di incorrere in errori e sovrapposizioni, i personaggi sembrano muoversi coerentemente in un mondo comune, e questo consente di dare loro un passato e un progetto di futuro condiviso, aumentando la credibilità dei profili psicologici e la complessità dell'intreccio narrativo.

Come la quasi totalità dell'animazione nipponica di ambientazione fantascientifica, anche quella ideata da Matsumoto risente dell'esperienza della seconda guerra mondiale e delle sue implicazioni politiche, sociali e morali: in una società che, per risollevarsi dalla sconfitta, si è omologata, l'eroe è colui che combatte da solo e – osteggiato dal potere – difende un ideale di giustizia e libertà ispirandosi ora allo stile western, ora alle leggende della pirateria, ora alla vita ai margini del *ronin*.

17. Gli ideogrammi che compongono questo nome ricordano la sagoma stilizzata di uno Zero, l'aereo giapponese pilotato durante la seconda guerra mondiale anche dal padre di Matsumoto.

Se con Matsumoto il protagonista biologico e quello artificiale sembrano trovare un equilibrio sulla scena, Tomino Yoshiyuki (1941) contribuisce alla supremazia della fantascienza degli uomini su quella delle macchine. Formatosi presso la Mushi di Tezuka, dagli anni Settanta Tomino diventa uno dei nomi di punta della casa di produzione e distribuzione Sunrise, per la quale dirige nei vent'anni successivi diversi lungometraggi animati. Fin dagli esordi mostra nei suoi lavori un carattere introspettivo, malinconico e riflessivo, unito all'attenzione per il processo di animazione di cui cura personalmente ogni dettaglio, dalla sceneggiatura alla regia fino ai testi delle canzoni previste per la colonna sonora. Il suo *Mobile Suit Gundam* (*Kidō senshi Gandamu*, 1979) è il precursore di moltissime animazioni e film *live action* giapponesi e occidentali che per comodità si possono raggruppare nel cosiddetto filone *cyberpunk*, ovvero in un genere in cui l'integrazione tra l'artificiosità della macchina e la natura umana costituisce l'elemento caratterizzante:

> Quello che da subito colpì gli spettatori giapponesi fu l'estremo realismo dell'ambientazione, l'idea che quello di *Gundam* fosse un universo possibile dove le tecnologie descritte sembrassero davvero applicabili e in cui i rapporti che regolavano le colonie fossero assolutamente logici e «storicamente» attendibili. Così i duelli tra i Mobile Suit non erano più rapportabili alle battaglie tra samurai descritte ad esempio in *Jeeg*, *Mazinga* o in una delle precedenti opere di Tomino, bensì erano simili a quelle tra le aviazioni tedesche, inglesi, americane e giapponesi della seconda guerra mondiale [...]. Capolavori come *Macross*, *Akira*, *Patlabor*, *Evangelion*, ma anche altre valide serie come *Full Metal Panic* o *Arms*, nascevano tutte da un nuovo modo di fare una fantascienza «possibile» dove i protagonisti non fossero i robot o i mezzi tecnologici (a conti fatti i personaggi nagaiani erano subordinati al carisma dei mezzi che pilotavano), bensì i rapporti umani e le descrizioni socio-politiche, relegando alla tecnologia un inscindibile e inquietante ruolo di arma. Autori come Katsuhiro Otomo, Masamune Shirow, Mamoru Ôshii, Shin'ichiro Watanabe e, perché no, Shinya Tsukamoto appresero dalle rivoluzioni dell'animazione e del fumetto degli anni settanta come la fantascienza fosse terreno fertile per parlare in modo non banale delle contraddizioni del giappone moderno. E, infine, il fumetto e il cinema d'animazione fantascientifico giapponese sono da anni fonte d'ispirazione per i cineasti americani (vedi i confronti *Ghost in the Shell-Matrix* e *Battle Angel Alita-Dark Angel*).[18]

La lezione di *Mobile Suit Gundam* viene raccolta e sviluppata da *Mobile Police Patlabor* (*Kidō Keisatsu Patoreibā*), un *manga* del 1988 da cui sono deriva-

18. M. Cumin, *Spazio 0079: il fenomeno Gundam*, in «Duellanti», n. 11 (dicembre 2004), p. 76.

te una serie televisiva nel 1989, diversi Oav e quattro lungometraggi cinematografici. Ambientato tra la fine del XX e l'inizio del XXI secolo, *Patlabor* – sintesi di *patrol*, pattuglia, e *labor*, robot impiegati per lavori di fatica – racconta la routine quotidiana della Seconda divisione di un corpo speciale della polizia metropolitana di Tokyo, anch'essa dotata di *labor* e chiamata a intervenire per incidenti e crimini che vedono coinvolte le stesse macchine robotiche.

Pur prevedendo un protagonista, la storia privilegia il racconto corale, dando spazio alle diverse personalità della Divisione e concentrandosi sui conflitti e le alleanze che si sviluppano tra di esse. Da indiscussa prim'attrice della fantascienza, la macchina – pur disegnata e animata con precisione – diventa un pretesto per parlare degli esseri umani in termini psicologici, politici e sociologici, alternando toni umoristici e drammatici, piccoli dispetti e gesti eroici, meschinerie e generosità. Il desiderio di riprodurre la complessità della vita quotidiana si ritrova nello stile scelto per rappresentare i luoghi e le persone, che ricorre a fisionomie realistiche e ambientazioni riconoscibili.

La nascita, lo sviluppo e la produzione di *Patlabor* sono legati all'opera di un collettivo di artisti raccolti sotto il nome di Headgear, e tra essi va ricordato almeno Ōshii Mamoru (1951), regista capace di far convivere con naturalezza animazione sperimentale e *mainstream*. Assunto nel 1977 come assistente animatore presso la Tatsunoko Production, alla morte del titolare Ōshii si unisce al nascente Studio Pierrot per il quale dirige la maggior parte degli episodi della serie *Lamù la ragazza dello spazio* (*Uruseiyatsura*, 1981), tratta dall'omonimo *manga* di Rumiko Takashi.

Tra le produzioni televisive, *Lamù* è sicuramente uno dei casi più liberi e anarchici di commistione tra fantascienza e commedia adolescenziale: Ataru Moroboshi è uno studente poco brillante e molto pigro che si ritrova a dover salvare la Terra da un'invasione aliena; per sua sfortuna Lamù, la rappresentante degli invasori, è una bellissima ragazza vestita in bikini tigrato che si innamora di lui, si stabilisce a casa sua frequentando il suo stesso liceo e gli impone una vita «matrimoniale» indesiderata.

Ricco di riferimenti al folklore e alla letteratura giapponese[19], *Lamù* è anche la celebrazione del desiderio che il mondo si fermi agli anni dell'adolescenza, prima del sopraggiungere delle responsabilità familiari e della normalizza-

19. Lamù è una versione sexy degli *oni*, gli orchi cannibali, mentre il protagonista maschile porta l'ingombrante nome dell'affascinante protagonista del *Genji Monogatari*, il romanzo di Murasaki Shikibu che ha nella letteratura giapponese un posto analogo a quello della *Divina Commedia* nella letteratura italiana.

zione operata dal mondo del lavoro. Apparentemente pensato per assecondare i fan di Lamù e del goffo oggetto del suo amore, *Uruseiyatsura 2: Beautiful Dreamer* (1984), il film grazie a cui Ōshii è riconosciuto regista di talento autonomo, è una malinconica ammissione dell'impossibilità di fermare il tempo, e il suo tono amaro e disincantato è espressione di un atteggiamento per nulla indulgente verso le aspettative del pubblico, atteggiamento che l'artista manterrà nelle sue produzioni future.

Le simbologie bibliche, il senso di precarietà e insieme il tono poetico del successivo lungometraggio non incontrano il favore del pubblico: pur essendo un film di grande forza visiva, realizzato con quel disegno armonioso e malinconico che sarà uno dei tratti peculiari delle opere di Ōshii, *Tenshi no tamago* (L'uovo dell'angelo, 1985) è un clamoroso insuccesso e resta uno dei lavori più criptici del regista.

La pellicola che permette a Ōshii di diventare un nome notissimo anche all'estero e di influenzare diversi registi anche di film *live action* è *Ghost in the Shell* (*Kōkaku Kidōtai*, 1995), uno dei primi lungometraggi animati giapponesi contemporanei a raggiungere anche un pubblico occidentale all'oscuro dell'esistenza di *manga* e *anime*.

Ambientato a New Port City, una città immaginaria costruita sul modello di Hong Kong, *Ghost in the Shell* racconta la storia del maggiore Motoko Kusanagi: assegnata allo Shell Squad, organo dipendente dal ministero degli interni per la lotta ai crimini cibernetici, Motoko deve fermare Puppet Master, un virus informatico che ha sviluppato identità e volontà autonome ma, essendo un programma, non dispone di un corpo che lo contenga e gli permetta di muoversi liberamente. Per questo motivo Puppet Master tratta i corpi come fossero computer e compie su di essi atti di hackeraggio controllando l'inconscio, la memoria, l'arbitrio (*ghost*) e il corpo (*shell*) degli umani. Per eliminare il virus, ma anche per conoscere la verità sulla propria identità, Motoko accetta di fondersi con il Puppet Master: quest'ultimo potrà così morire e generare attraverso la donna una stirpe nella rete. La Vita Artificiale infatti ambisce a riprodursi e morire come la Vita Naturale.

Tutto il film non è solo una riflessione su ciò che è generato e su ciò che è creato artificialmente, ma sulla percezione che il naturale e l'artificiale hanno di se stessi e del proprio opposto, un tema questo che attraversa tutta l'opera di Ōshii, non solo dal punto di vista tematico ma anche tecnico. *Ghost in the Shell* è uno dei primi film a utilizzare disegno animato tradizionale e animazione computerizzata e lo fa secondo la regola della scuola giapponese, ovvero cercando di integrare la seconda al primo. Analogamente, quando Ōshii diri-

ge *Avalon* (2001), realizza un film dal vero che attraverso l'elaborazione grafica digitale assume l'aspetto di una pellicola animata tridimensionale; inoltre, approfondendo il tema della percezione di ciò che è reale e di ciò che è virtuale, enfatizza nelle sequenze di vita «vera» l'aspetto grafico e gira le scene di vita «artificiale» con ambientazioni e colori realistici.

A proposito di *Ghost in the Shell*, lo studioso di media Toshiya Ueno vede nel Puppet Master un'allegoria del capitalismo informatico, il quale non è concreto ma virtuale, e questo tipo di riflessione di carattere economico e politico rappresenta l'altra costante tematica del cinema di Ōshii, particolarmente esplicita in *Tachiguishi retsuden* (La straordinaria vita degli scrocconi da fast food, 2006), un *mockumentary*[20] sulla storia degli scrocconi che rimediano un pasto ai chioschi di cibo tradizionale grazie alla capacità di confondere i proprietari con le proprie arti retoriche.

Dalle ciotole di *soba* del secondo dopoguerra fino all'hamburger dei fast food occidentali, Ōshii traccia con ironia e precisione la storia dell'evoluzione sociale, politica ed economica del Giappone, mostrando lo slancio della ripresa, il consolidamento dell'economia, la contestazione dello status quo e infine l'affievolirsi della fiducia verso un futuro di sviluppo senza fine. L'effetto insieme fittizio (non è mai esistita la figura istituzionalizzata dello scroccone da fast food) e reale (le trasformazioni storiche e sociali di cui parla Ōshii sono esistite ed esistono) è reso con particolare forza dalla tecnica usata, la *superlivemation*, un'animazione di immagini fotografiche bidimensionali su sfondi tridimensionali che produce un effetto simile a quello che si potrebbe ottenere muovendo delle marionette di carta davanti alle quinte di un teatro.

Si tratta di una tecnica più leggera dell'animazione tridimensionale computerizzata, che permette una maggiore libertà creativa e, nel caso di ricostruzioni storiche, ammette l'utilizzo di materiale di repertorio senza che questo sia percepito nettamente come tale. Ōshii l'aveva già usata per alcune scene di *Avalon*, ma quello di *Tachiguishi retsuden* è il primo caso di lungometraggio in

20. *Mockumentary* è la contrazione di *to mocke* (fare il verso) e *documentary*, con cui si definiscono dei medi o lungometraggi su soggetti o fatti inventati. Il tono della narrazione è in tutto e per tutto simile a quello del documentario (interviste a protagonisti e testimoni, documenti d'epoca, ricostruzioni di fatti passati e un commento imparziale fatto da una voce fuori campo), ma il soggetto è fittizio. Celebri mockumentary sono *F come falso – Verità e menzogna* (*F for Fake*) di Orson Welles; *This Is Spinal Tap* di Rob Reiner, dedicato a uno scadente e inesistente gruppo rock; e *Forgotten Silver* di Peter Jackson, una storia del cinema in cui un oscuro cineoperatore neozelandese anticipa tutte le invenzioni dei Lumière.

superlivemation e il risultato non è di sperimentazione visiva fine a se stessa, ma trova nella narrazione il proprio completamento.

Pur realizzando film con un considerevole numero di effetti in computer graphic, Ōshii è ben consapevole di quanto essa sia un mero mezzo e non un fine. Il risultato finale a cui tende è infatti il disegno bidimensionale tradizionale, non un puro 3D come quello che sta dominando l'animazione cinematografica statunitense degli ultimi anni. Forse per questo il regista non ha mai differenziato la produzione animata da quella *live action*, sostenendo che a livello digitale ogni film diventa *anime*.

Come si è detto, *Ghost in the Shell* è stato uno dei primi lungometraggi animati giapponesi a raggiungere un pubblico eterogeneo. Lo stesso discorso vale per *Akira*, un film realizzato da un regista che si vuole più *mangaka* che animatore e che non si è negato nemmeno la possibilità di girare film dal vero. *Akira* di Ōtomo Katsuhiro (1954) nasce come *manga* e nel 1988 diventa un lungometraggio che combina un disegno limpido, un'animazione fluida e precisa e una ricchezza di livelli di lettura tale da lasciare allo spettatore un'estrema libertà nell'elaborare e interpretare ciò che sta vedendo. Influenzato come il quasi coetaneo Ōshii dalle trasformazioni della società giapponese degli anni Sessanta, Ōtomo trasferisce nei suoi disegni lo stesso spirito di ribellione del singolo (non sempre incanalabile in un risultato costruttivo e spesso distruttivo per chi lo prova) e la stessa risposta autoritaria e oppressiva dell'istituzione.

Akira è ambientato nel prossimo futuro in quello che resta di Tokyo dopo il terzo conflitto mondiale. Intere aree della metropoli anteguerra sono inaccessibili a tutti tranne che all'esercito – che qui compie esperimenti per la messa a punto di potenti armi psichiche – e a bande di giovanissimi motociclisti che mettono alla prova il proprio coraggio. Uno di loro, Tetsuo, diverrà una cavia per gli esperimenti militari. Il film non ha un vero e proprio protagonista, ma ha piuttosto la struttura di un racconto in cui tutti giocano una partita senza vincitori. Come non esiste una libertà assoluta che vada oltre i confini della mente e del corpo, così non esiste un controllo degli individui che sia totale ed eterno: prima o poi si produrrà una falla, si opporrà un limite o scoppierà un conflitto.

L'eco sollevata da *Akira*, sia per i temi trattati sia per l'impegno produttivo, degno di un kolossal dal vero, avrebbe potuto legittimare la realizzazione di un seguito, che però non è mai stata presa in considerazione dal regista. Con la stessa capacità di Ōshii di sfuggire alle aspettative e di sperimentare altre forme di cinema, Ōtomo ha impiegato gli anni successivi dirigendo film *live action* (*World Apartment Horror*, 1991 e *Mushishi*, 2006) o lungometraggi anima-

ti a episodi (*Memories*, 1995) ispirati a suoi stessi *manga*, in cui ha però preferito curare la supervisione generale per favorire l'esordio alla regia di alcuni collaboratori di fiducia come Kon Satoshi.

Quando nel 2004 Ōtomo ritorna a dirigere un film animato, lo fa con una storia completamente diversa dalla precedente ma con uno stile grafico ancora nitido, preciso e riconoscibile. Ambientato nell'Inghilterra vittoriana, *Steamboy* affronta l'inevitabile antagonismo che nasce tra la generazione dei padri e quella dei figli quando si confrontano nel medesimo ambito (in questo caso la costruzione e il controllo della macchina a vapore). Nel contempo la pellicola illustra il ruolo delle tecnologie negli anni cruciali dell'industrializzazione, uno spunto di riflessione che non riguarda solo le macchine a vapore ma diventa metafora dell'animazione contemporanea, chiamata a mediare tra disegno tradizionale e nuove tecniche digitali.

Da questo punto di vista, *Steamboy* risolve la questione con l'apparente semplicità di un design essenziale, mentre l'integrazione tra animazione 2D e 3D è resa possibile dall'uso di tele da pittore come supporto ai disegni e di successive manipolazioni digitali dei fondali dipinti a mano. Le nuvole di vapore sono un elemento essenziale del film e dunque hanno richiesto una ricerca tecnologica capace di rendere l'effetto il più naturale e suggestivo possibile, e l'ambientazione nell'Inghilterra ottocentesca ha implicato la riproduzione e la rielaborazione del paesaggio urbano della Londra vittoriana e delle città minerarie e industriali di Manchester e York. La grandezza del risultato finale – e del talento di Ōtomo – sta nel non mostrare mai la mole e la complessità del lavoro, un atteggiamento comune agli animatori giapponesi e in netto contrasto con la scuola americana. Infatti, mentre i lungometraggi animati statunitensi – soprattutto quelli digitali tridimensionali, ma anche molti dei classici tradizionali disneyani – sono sempre accompagnati da particolareggiati resoconti sulle innovazioni tecniche utilizzate, e queste hanno un peso uguale, se non talvolta maggiore, della storia narrata o della qualità del disegno, nei film animati giapponesi la tecnologia con cui sono stati realizzati non è quasi mai considerata un valore in sé, e nemmeno è enfatizzata la fatica che hanno comportato per i loro autori, probabilmente perché è considerata inevitabile. Va infine aggiunto che, mentre è frequente che i lungometraggi animati statunitensi millantino il loro essere tecnologicamente all'avanguardia – si pensi al *motion capture* di *Polar Express*, che altro non è che la versione digitale del vecchio rotoscopio dei Fleischer e di Disney –, l'animazione giapponese spesso propone delle innovazioni tecnologiche – o linguistiche e stilistiche come nel caso dell'animazione televisiva – con maggiore discrezione e naturalezza.

Cresciuto all'ombra dei più noti e ingombranti nomi dell'animazione giapponese contemporanea, Anno Hideaki (1960) è la mente creativa che ha avviato una nuova stagione nell'animazione televisiva e cinematografica. Anno viene riconosciuto come uno dei più promettenti animatori della sua generazione grazie al contributo dato alla realizzazione di *Nausicaä della Valle del Vento* (1984) di Miyazaki Hayao e successivamente di *Una tomba per le lucciole* (1988) di Takahata Isao. Nel 1987 Anno debutta nella regia con *Le ali di Honneamise* (*Oneamisu no tsubasa oritsu uchugun*), un film che non incontra il favore del pubblico ma che anticipa nella fattura, nella complessità dei profili psicologici dei personaggi e nella ricchezza narrativa *Neon Genesis Evangelion* (*Shin seiki Evangelion*, 1995-1996), una serie televisiva che recupera lo stile dell'*anime* tradizionale per rinnovarlo e superarlo. *Evangelion* può essere collocato alla fine della linea di evoluzione che parte da *Mobile Suit Gundam* e a sua volta incide su gran parte delle serie prodotte a cavallo tra il XX e il XXI secolo quali *Serial Experiment Lain*, *Cowboy Bebop*, *Trigun* o *Wolf's Rain*, tutti *anime* caratterizzati da storie molto articolate, evidenti registri introspettivi, un'elevata qualità sia del disegno sia dell'animazione e una notevole libertà stilistica. Anno infatti

> introduce senza timore alcune figure stilistiche pressoché assenti nell'animazione televisiva dei precedenti anni (campi fissi di lunga durata, brevi piani-sequenza, ipertrofici dettagli metonimici e un uso frequente ma mai ridondante del fuori campo) e aggiorna in un'ottica «moderna» forme narrative di cui l'anime aveva vissuto e abusato per circa un trentennio (l'uso del flashback, della multi-focalizzazione, della voice-over e dei fondi espressivi). Merito della sceneggiatura che integra con astuzia la canonica formula delle serie robotiche con una ragnatela di sottotrame a dir poco complessa (densa di indizi, anticipazioni e «trappole»): un rebus, parzialmente insoluto, che richiede allo spettatore un'infralettura assente in ogni altro anime, che ha l'impudenza di relegare la soluzione di un mistero ad una singola veloce inquadratura (l'ubicazione dell'embrione di Adam) oppure di eclissarsi, con uno stacco temporale ormai divenuto celebre, su di un momento topico, quasi sacro per l'anime-filosofia, come il combattimento iniziatico del pilota protagonista. Merito dell'animazione, curatissima, realizzata dallo Studio Gainax, già celebre per la serie *Nadia* e il blockbuster-flop *Le ali di Honneamise*, e a cui hanno preso parte alcuni dei nomi di maggiore spicco del panorama attuale (Okamura Tensai, Sadamoto Yoshiyuki), che alla vigilia della crisi (il venire meno del budget a partire dal 19esimo episodio) riesce a trasformare il proprio vizio in virtù, facendo della stasi e della sospensione temporale la sua principale forma comunicativa e sfatando l'assunto (di disneyana dottrina) che l'animazione deve essere necessa-

riamente dinamica, veloce e caotica. Merito della colonna sonora firmata da Sagisu Shiro, anch'essa destinata ad inaugurare una felice stagione nel campo degli anime all'insegna della varietà e dell'imprevedibilità, capace di forti contrasti come l'*Inno alla Gioia* che accompagna una delle sequenze più coinvolgenti dal punto di vista emotivo, la discesa dell'Ultimo Angelo nel Terminal Dogma. Merito del controverso doppio-finale: criptico, onirico, sperimentale, freudiano, metatestuale e sicuramente coraggioso, che ha spaccato in due il vasto stuolo di fan accresciutosi velocemente dopo una freddissima (e oggi verrebbe da dire quasi inspiegabile) accoglienza iniziale.[21]

Anche la successiva serie diretta da Anno, *Situazioni di Lui e Lei* (*Kareshi Kanojo no Jijou*, 1998), presenta caratteristiche simili: lo sviluppo della relazione tra due adolescenti è descritta con stili diversi a seconda che i protagonisti siano visti dagli amici, dai familiari o da se stessi, oppure in base alle situazioni in cui si trovano; si passa così da un disegno romantico e raffinato alla caricatura grottesca nello spazio di un fotogramma. In sostanza, quello che succede nella testa dei personaggi è forse più importante di quanto accada loro nella vita reale. Una caratteristica comune a *Evangelion* e a quest'ultimo lavoro di Anno è il finale aperto: l'ultimo episodio della serie, spesso di tono più cupo rispetto ai precedenti, non chiude la vicenda ma la lascia sospesa. Si tratta di una soluzione narrativa talmente tipica da essere conosciuta come *Gainax Ending*, ovvero un procedimento che lascia molta libertà all'autore spiazzando però il pubblico, desideroso di vedere un prodotto caratterizzato da originalità ma non frutto di un'eccessiva sperimentazione, e che dunque si dibatte tra la curiosità e la frustrazione.

La qualità del disegno e dell'animazione e le innovazioni tematiche e stilistiche presenti nei migliori esempi di *anime* hanno fatto sì che negli ultimi anni molti lungometraggi siano stati inseriti nella rosa delle opere in concorso ai festival di Cannes, Venezia e Berlino, gareggiando insieme ai film dal vero e non in una categoria a parte[22]. Si tratta sicuramente di un riconoscimento alle produzioni giapponesi, ma anche di un'implicita ammissione di parità di valore tra le due tecniche filmiche. Oltre ai già citati Ōshii e Ōtomo e alle pellicole dello Studio Ghibli di cui si parlerà in seguito, un autore si è imposto al pubblico internazionale per la capacità di raccontare storie a disegni animati che

21. S. Gariglio, *Buon compleanno Evangelion!*, 03/09/2005, www.neoneiga.it.

22. Si tratta de *La città incantata* (Berlino, 2002) e *Il Castello Errante di Howl* (Venezia, 2005), entrambi di Miyazaki; *Innocence* (Cannes, 2004) e *Tachiguishi Retsuden* (Venezia, 2006) di Ōshii; *Steamboy* (Venezia, 2004) di Ōtomo e *Paprika* (Venezia, 2006) di Kon.

utilizzano personaggi e ambientazioni in modo realistico, come se fossero «in carne e ossa»: Kon Satoshi (1963).

La carriera di Kon nell'animazione inizia quasi per caso: dopo aver studiato all'Accademia di belle arti per diventare pittore, lavora con Ōtomo alla realizzazione di *World Apartment Horror* e del lungometraggio animato *Rōjin Z* (Il vecchio Z, 1991); tra le altre sue collaborazioni illustri, va ricordata quella con Ōshii per *Patlabor 2: The Movie* (1993). Inizialmente lo stile di Kon risente dell'influenza di entrambi i maestri, ma con il passare del tempo l'artista precisa alcuni tratti peculiari del tutto originali sia nel disegno sia nella scelta dei soggetti.

Kon è spesso definito un regista di animazione realistica proprio perché i suoi personaggi hanno psicologie molto complesse e sono dotati di tratti naturalistici, senza alcun ricorso al disegno grottesco o parodico. Lo stesso si può dire delle ambientazioni, molto precise nella topografia e nelle atmosfere, senza dimenticare una predilezione per le citazioni di pellicole dal vero e i continui richiami ai propri film. A oggi, tutti i lungometraggi di Kon sviluppano temi legati al fragile confine posto tra la realtà oggettiva, il sogno, le aspirazioni personali o la rielaborazione del ricordo. Inoltre, i personaggi principali sono sempre donne o ragazze che riescono a superare tale confine e che trascinano con sé le figure maschili, vincendone la riluttanza e la rigidezza proprie di un ruolo razionale e dicotomico assunto più per dovere che per convinzione.

Il debutto alla regia di Kon avviene nel 1997 con *Perfect Blue*, un film che il regista Roger Norman ha definito come ciò che si sarebbe potuto ottenere «se Alfred Hitchcock si fosse unito a Disney», sintetizzando così la suspence del soggetto e la cura del disegno e dell'animazione. La pop star Mima si trova in un momento di particolare fragilità: viene accusata di alcuni delitti subito dopo l'esordio come solista, una scelta professionale che le attira le critiche dei fan. Tutte le prove sono a suo carico e lei stessa, tanto confusa da non poter distinguere che cosa della sua vita sia vero e che cosa immaginato, non è in grado di respingere le accuse. L'unico punto di riferimento è Rumi, la sua manager, ma presto la ragazza scoprirà che è proprio Rumi a compiere i delitti per vendicarsi di quello che anche lei vive come un tradimento e un abbandono.

Come spesso accade per i *mangaka* e per i registi di *anime*, i fan possono costituire un elemento di forza ma anche una coercizione a ripetersi; spesso l'artista vorrebbe evolvere, ma si trova circondato da persone che hanno istituzionalizzato il suo talento. *Perfect Blue* rappresenta quindi una presa di posizione piuttosto netta per un regista agli esordi, quasi un esorcismo verso il possibile successo.

Anche i successivi lungometraggi di Kon sono piuttosto inusuali persino per il variegato universo dell'animazione giapponese: in *Millennium Actress* (2002) un regista decide di girare un documentario su un'attrice ritiratasi dalle scene e i ricordi di quest'ultima diventano il pretesto per un compendio della storia e della cultura giapponese del XX secolo che non si esaurisce in ciò che è stato, ma si proietta verso il futuro; *Tokyo Godfathers* (2003) racconta di una vigilia di Natale in cui un uomo, una ragazza e una transessuale che si sono esiliati dal resto del mondo trovano una neonata e al tempo stesso una possibilità di affrontare i nodi delle proprie ingarbugliate esistenze; infine *Paprika* (2006) è una riflessione sotto forma di thriller sulla manipolazione dei sogni e sul modo in cui la cultura alta e quella popolare, la globalizzazione e il localismo, le aspettative infantili e le frustrazioni adulte si manifestano nell'inconscio individuale e collettivo.

La possibilità dell'animazione sperimentale

Come si è detto in precedenza, l'animazione giapponese fa storia a sé sotto diversi punti di vista: il volume di opere realizzate è considerevole; gli studi indipendenti sono numerosi perché – appena il successo lo consente – molti autori fondano una propria casa di produzione; più che in altri paesi, è difficile stabilire con precisione un confine tra ricerca sperimentale e prodotti di grande diffusione, come dimostrano le animazioni di Tezuka, Ōshii o di Tsukioka Sadao (1939), regista indipendente con alle spalle una lunga carriera alla Tōei.

Questo naturalmente non significa che in Giappone vengano prodotte esclusivamente animazioni di alto livello o che gli studi più influenti non tendano a controllare la maggior parte del mercato, o ancora che il cinema animato non attraversi cicliche crisi economiche e creative. Piuttosto, paragonando la situazione giapponese ad altre realtà occidentali, si riscontrano maggiori possibilità di diffusione e produzione.

Paradossalmente, però, proprio l'identificazione della produzione giapponese con l'*anime* finisce per mettere in ombra sulla scena internazionale alcuni nomi notissimi nel mondo degli addetti ai lavori. D'altra parte, se si pensa che ancora in occasione del Leone d'oro alla carriera attribuito nel 2005 a Miyazaki in molti si sono chiesti se fosse opportuno assegnare un premio tanto prestigioso a un «regista di cartoni animati», è facile capire perché altri nomi fatichino a imporsi: una volta stabilito che cosa sia una «animazione tipicamente giapponese», la distribuzione internazionale finisce per prestare attenzione solo a

ciò che può essere rubricato sotto questa voce. Inoltre, l'animazione sperimentale e indipendente giapponese non si è sviluppata sotto l'egida di un organo statale o di una fondazione come, ad esempio, il Film Board canadese. L'unica istituzione attorno alla quale si sono raccolte alcune delle esperienze più significative è l'Image Forum di Tokyo, un centro d'arte e cinema d'avanguardia.

Sicuramente una delle figure più note e apprezzate è Kurihara Hideo (1928), un artista lucido, spietato, ironico ed eccentrico noto con il nome d'arte di Kuri Yōji. Anche Kuri non si limita all'animazione sperimentale: nel corso della sua vita è stato *mangaka*, disegnatore per la Honda, scultore e autore di pubblicità, ma sicuramente le animazioni prodotte dal Kuri jikken manga kōbo (Laboratorio di manga di Kuri) sono le più libere e originali tra le sue diverse esperienze artistiche.

Nel 1958 l'artista fonda insieme ai colleghi Yanagihara Ryōhei e Manabe Hiroshi un movimento per il rinnovamento dell'animazione giapponese: il punto di riferimento non è più la tradizione del cinema disneyano cara a Tezuka, ma una più radicale vicinanza al patrimonio figurativo e alla grafica tradizionali. A questa linea di discendenza Kuri resta fedele anche in seguito, mettendo a punto uno stile elementare e nitido che contrasta con il tono crudele e spesso volgare delle sue satire incentrate sui rapporti tra gli uomini e le donne. Le donne immaginate da Kuri sono infatti mostruosamente imponenti come delle vere *oni*, cioè delle orchesse divoratrici di piccoli uomini insistenti e consistenti come moscerini.

Apparentemente si tratta di lavori misogini, ma in realtà Kuri rappresenta le donne così come può vederle l'uomo comune all'indomani del secondo conflitto mondiale quando queste, costrette dalla guerra a lavorare fuori casa, hanno conquistato insieme all'indipendenza economica un'autonomia psicologica potenzialmente minacciosa. Gli stessi uomini, sovrastati dalle donne postbelliche, vedono se stessi come annichiliti, ma non trovano altra soluzione che non sia l'assumere atteggiamenti stereotipati e bere saké.

In definitiva, nessun contendente si salva agli occhi di Kuri: le donne hanno perso in umanità e gli uomini in autorevolezza, e da nessuna delle due parti c'è il desiderio di modificare comportamenti e aspettative. È questo il tema portante di diverse opere, da *Ningen dōbutsuen* (Lo zoo umano, 1961) a *Samurai* (1965), fino ad *Ai* (Amore, 1963), in cui la donna da preda diventa cacciatrice. In tale amara e ironica opposizione di maschile e femminile c'è solo un'occasione in cui l'uomo e la donna si trovano uniti, ovverosia quando devono affrontare una mostruosità ancora più grande: la guerra. *Nihiki no sanma* (Due pesci alla griglia, 1961) indica nella minaccia nucleare una possibilità

di alleanza e comprensione comunque destinata a una breve, mortale durata. Probabilmente l'opera più famosa di Kuri è *Aos* (1964), che nasconde sotto le apparenze di un'allucinata fantasia una visione del mondo amara e drastica. Se nella forma *Aos* ricorda le bizzarre creature di Hyeronimus Bosch, affascinanti e spaventose insieme, i contenuti riguardano un'umanità degradata dalla reciproca violenza.

In tono diverso, ma non meno drastico, pure Kinoshita Renzo (1936-1997) e sua moglie Sayoko (1945) descrivono l'umanità schiacciata dalla guerra affrontando anch'essi il tema della morte nucleare, un soggetto inevitabilmente presente nella cultura giapponese contemporanea, popolare e colta, figurativa e verbale. *Picadon* (1978) può apparire «eccessivo nell'indugiare sulle scene di corpi in disfacimento»[23], ma resta comunque una potente descrizione del dramma di Hiroshima al punto da essere diventato, insieme a *Una tomba per le lucciole* di Takahata Isao, una sorta di memoria animata per le generazioni successive.

Meno estremo nei contenuti, ma altrettanto originale e incisivo è il lavoro di Yamamura Koji (1964), animatore di talento precoce (ha realizzato il suo primo cortometraggio a tredici anni) e quasi autodidatta che si è concentrato sulla produzione di cortometraggi in cui vengono sperimentate tecniche e materiali diversi e in cui l'aspetto artigianale ha ancora una parte predominante. I disegni animati e la *stop motion* di Yamamura sono lavori piacevoli, accessibili e del tutto privi di intellettualismo. In essi viene data particolare attenzione al mondo dell'infanzia e alle sue risorse nella rielaborazione della realtà, oltre che alla mutazione delle parole, degli oggetti o delle situazioni. Yamamura ritiene che la metamorfosi sia la base dell'animazione fin da *Little Nemo* di Winsor McCay.

Tre sono gli esempi più noti di questa poetica: *Suisei* (Vita acquatica, 1987), *Hyakka zukan* (*Japanese/English Pictionary*, 1989) e *Atama Yama* (Il monte Testa, 2002). *Suisei* è la tesi di laurea di Yamamura ed è stato realizzato con effetti speciali tali da dare l'impressione che lo schermo stesso sia liquido: in questo piccolo fiume animato, i riflessi si trasformano in pesci in un incessante inseguimento di nuove immagini e figure. Il secondo cortometraggio è una sorta di vocabolario visivo giapponese/inglese: per ogni voce considerata l'artista mostra il termine giapponese in ideogrammi, quello inglese in caratteri occidentali e il corrispondente disegno, facendo in modo che parole, segni e disegni si fondano gli uni negli altri. Infine, *Atama Yama* è la storia fantastica di un uomo che mangia una ciliegia intera e si ritrova con un albero che cresce

23. G. Bendazzi, *Cartoons*, cit., p. 583.

sulla sua testa calva, ben presto assediata da miriadi di persone che si fermano per ammirare i fiori di ciliegio.

Il tono giocoso e il disegno gradevole non devono ingannare: anche quando Yamamura racconta storie che sembrano realizzate per il puro piacere degli occhi o frutto di libere fantasie infantili, non trascura di dare loro una consistenza che permette numerose possibilità di lettura. *Atama Yama* si basa infatti su un *rakugo*, un monologo comico del teatro tradizionale, e si sviluppa descrivendo un'attività tipicamente giapponese come la visita a determinati luoghi di particolare bellezza durante la fioritura dei ciliegi. Ma i ciliegi nascono sulla testa deserta di un uomo di mezza età sempre di cattivo umore, e allo spettatore è lasciata la libertà di decidere se la cultura tradizionale è ormai una caricatura di se stessa destinata ad anziani scontenti, oppure se è ancora viva grazie alla capacità di crescere ovunque si presenti l'occasione.

Una straordinaria anomalia: lo Studio Ghibli

In un panorama dalle caratteristiche peculiari, lo Studio Ghibli spicca per la sua ulteriore anomalia. È una casa di produzione indipendente, ma è stata toccata da un successo talmente eccezionale in patria e all'estero da trasformarsi in una potente impresa, persino ingombrante per gli altri animatori giapponesi; compete per incassi e visibilità non solo con il cinema dal vero nazionale, ma anche con i più invadenti blockbuster statunitensi; e, soprattutto, riesce a fare tutto ciò senza venire meno agli elevati standard di qualità tecnica e artistica fissati dai suoi fondatori, Takahata Isao (1935) e Miyazaki Hayao (1941).

Takahata e Miyazaki si incontrano negli anni Sessanta negli studi della Tōei Dōga, dove il primo lavora già da qualche anno e il secondo è appena stato assunto come intercalatore. Insieme realizzano alcune delle serie televisive più note e amate, alcune tratte da romanzi occidentali per ragazzi (*Heidi*, *Conan*, *Anna dai capelli rossi*, *Marco*), altre ispirate a *manga* di successo (*Lupin III*), ma tutte caratterizzate da una rilettura personale degli originali e da una notevole attenzione ai personaggi e alle ambientazioni, pur nei limiti imposti dall'animazione televisiva.

Ma le produzioni televisive vanno strette ai due amici e colleghi, che accettano con entusiasmo di partecipare all'ambizioso *La grande avventura del piccolo principe Valiant* (*Taiyo no oji Horusu no daiboken*, 1968), il primo lungometraggio di cui Takahata cura la regia mentre Miyazaki si occupa dei fondali. In questa occasione viene sperimentato per la prima volta un metodo di lavo-

ro che diventerà tipico del futuro Studio Ghibli: tutti i professionisti coinvolti nel progetto sono invitati a partecipare con le proprie proposte e osservazioni al processo creativo, senza curarsi dell'ordine gerarchico. Perché ciò sia possibile, storyboard e sceneggiatura sono liberamente consultabili dall'intero staff, mentre di solito le diverse figure professionali vengono messe a parte solo dei segmenti di film che li riguardano e non dell'intero progetto. Fino a oggi questa diffusione di informazioni essenziali non è mai stata avvertita come una possibile minaccia perché animatori e intercalatori non sono contrattisti che lavorano in più studi, ma figure impiegate stabilmente e formate secondo specifici criteri tecnici e artistici[24].

La collaborazione a questo primo lungometraggio evidenzia le personalità opposte e complementari dei due autori e determina due generi narrativi distinti all'interno dello Studio: irruente e combattivo, Miyazaki predilige le storie in cui i personaggi affrontano le difficoltà di slancio e, pur attento al mondo in cui vive, preferisce ambientarle in luoghi ed epoche non precisati; maggiormente riflessivo e sentimentale nel migliore senso del termine, Takahata racconta soggetti con un taglio più drammatico e malinconico.

Questo diverso modo di porsi nei confronti dell'animazione ma anche della vita emerge ulteriormente quando Miyazaki dirige il suo primo film basato su un soggetto originale scritto da lui stesso, *Nausicaä della Valle del Vento* (*Kaze no tani no Nausicaä*, 1984), e chiede a Takahata di fargli da produttore. I due discutono animatamente tutto il piano di produzione e sembrano sempre sul punto di arrivare allo scontro fatale che impedirà la conclusione del film. In realtà non solo la pellicola verrà terminata, ma sarà proprio nel 1985, dopo l'esperienza di *Nausicaä*, che nascerà lo Studio Ghibli; inoltre, Takahata produrrà anche il film di Miyazaki *Laputa, il castello nel cielo* (*Tenkū no shiro Rapyuta*, 1986).

L'esempio più chiaro della differente poetica dei due autori resta però forse il confronto tra *Una tomba per le lucciole* (*Hotaru no haka*, 1988) e *Tonari no Totoro* (Il mio vicino Totoro, 1988), due lungometraggi che sono entrati in produzione nello stesso periodo e sono stati distribuiti in Giappone con una doppia proiezione. Il primo, diretto da Takahata, racconta la storia di due fratelli abbandonati a se stessi nel Giappone del periodo bellico: la miseria, gli

24. Questa è una delle (poche) analogie tra lo Studio Ghibli e i Walt Disney Studios: l'esigenza di lavorare con artisti preparati e a cui non fosse necessario ripetere a ogni nuovo film a quali criteri attenersi era già stata sentita negli Stati Uniti. La Disney ha infatti fondato un proprio college in California in cui hanno studiato, tra gli altri, Selik e Bird.

stenti e la mancanza di pietà che questi generano non sono risparmiati ai due bambini. Poche sequenze cinematografiche riescono a rendere lo strazio della fame come quelle in cui la piccola Setsuko mangia del fango illudendosi che si tratti dei suoi piatti preferiti mentre il fratello la osserva impotente. Se Takahata non sgrava gli spettatori dalla visione della durezza della vita e della morte, è anche vero che non lo fa mai in modo morboso, anzi il suo senso del drammatico è sobrio e dunque ancora più tagliente. Non è un caso che ancora oggi questo film venga mandato in onda dalla televisione pubblica giapponese per la commemorazione dei morti di Hiroshima.

Al confronto, il film di Miyazaki sembra una lieve fiaba per bambini, ma in realtà *Tonari no Totoro* è un'opera meno solare di quanto sembri. Ambientata nel Giappone post-bellico, ha per protagoniste due sorelle, Satsuki e Mei, che dalla città si trasferiscono a vivere in campagna insieme al padre per essere vicine alla madre ricoverata in sanatorio. La vita delle bambine è piena di scoperte e di incontri favolosi perché il mondo che le circonda è ancora intriso di un senso del soprannaturale strettamente legato al folklore e alla religiosità tradizionale, ma la loro è anche un'esperienza segnata dalla nostalgia e dalla paura dell'abbandono.

Ciò che colpisce gli spettatori – soprattutto quelli occidentali – è la capacità di Miyazaki di tenere uniti in modo coerente piani narrativi diversi. Infatti, nel narrare le vicende di un nucleo familiare, il regista riesce a raccontare anche la storia di un paese che sta per compiere un passo decisivo: lasciarsi alle spalle un passato illustre ma infangato dalla seconda guerra mondiale e lanciarsi verso un futuro senza macchia ma privo di radici.

Oltre alla bellezza delle immagini in movimento, è probabile che questa capacità di ricorrere al particolare per raccontare l'universale – per altro comune nella cultura giapponese – sia una delle ragioni dei numerosi riconoscimenti internazionali raccolti da Miyazaki nel corso degli anni, una vera marcia trionfale iniziata ad Annecy nel 1997 e proseguita fino al Leone d'oro alla carriera nel 2005. Una realtà produttiva sempre più forte e apprezzata non poteva sfuggire alla Disney Corporation, che infatti nel 1996 ha negoziato un accordo con la Tokuma Publishing, la compagnia che ha coprodotto e distribuito fin dall'inizio i film dello Studio Ghibli. L'accordo prevedeva la cessione dei diritti internazionali sugli home video di alcuni film dello Studio[25], la distribu-

25. I film compresi nell'accordo sono quelli diretti da Miyazaki, quelli diretti da Takahata con l'esclusione di *Una tomba per le lucciole* di cui la Tokuma non detiene i diritti, e *Mimi o sumaseba* di Kondō Yoshifuni.

zione nelle sale occidentali di *Principessa Mononoke* (*Mononoke Hime*, 1997) e la distribuzione internazionale di alcuni film dal vero prodotti dalla Tokuma. Dall'accordo è stato escluso il ricco e curatissimo merchandising che accompagna ogni pellicola e che, come ha spesso ricordato Miyazaki, serve a ripagare buona parte dei costi dei lungometraggi.

La struttura narrativa spesso complessa delle produzioni di punta dello Studio Ghibli è sostenuta da un'attenzione per il dettaglio che non è mai virtuosismo fine a se stesso, ma ricostruzione precisa di un mondo. I personaggi sono studiati con attenzione sia nell'aspetto sia nella psicologia, in modo che i loro gesti e le loro reazioni non si conformino a un «marchio di fabbrica» sempre uguale, ma si adeguino e si modifichino pur mantenendo una particolare riconoscibilità.

Nel caso dei film di Miyazaki c'è anche una netta predominanza dei personaggi femminili, scelti per la libertà espressiva che essi offrono: le aspettative verso un personaggio maschile sono ben radicate negli spettatori, che sanno in anticipo quale potrebbe essere il comportamento di un eroe ma ignorano del tutto le reazioni di un'eroina.

Naturalmente non basta delineare con precisione i personaggi, ma bisogna farli recitare nei ruoli che si sono pensati per loro. La tecnica di animazione usata allo Studio Ghibli è l'opposto di quella adottata per i lungometraggi americani ed europei: mentre i secondi partono dai dialoghi e su questi modellano il movimento in modo da avere un labiale perfetto, i primi animano le varie sequenze del film e solo successivamente registrano le voci, in modo da obbligare queste a piegarsi alle necessità del disegno animato. Sia Takahata sia Miyazaki hanno cercato di mettere a punto per le loro opere uno stile di recitazione che fosse naturale e insieme originale, giapponese ma slegato dal teatro tradizionale – tutt'altro che realistico ed eccessivamente enfatico –, universale senza essere plasmato su consolidati modelli disneyani.

Anche le ambientazioni sono determinanti per la riuscita di un film d'animazione, e nei lungometraggi dei due registi sono precise e coerenti qualsiasi sia il contesto storico. Film ambientati in epoche riconoscibili sono i già citati *Una tomba per le lucciole* e *Tonari no Totoro* e in parte anche *Principessa Mononoke* di Miyazaki. *Omohide poro poro* (Ricordi a catinelle, 1991) e *Hōhokekyo tonari no Yamadakun* (Cucù, i miei vicini Yamada, 1999) di Takahata si svolgono nella quotidianità contemporanea, sia pure con alcune differenze: il primo narra, con uno stile da film dal vero, della decisione dell'impiegata Taeko di cambiare la propria vita grazie a un'estate trascorsa a lavorare in campagna durante la quale riaffiorano i ricordi e le aspettative di una se stessa più giovane;

il secondo invece è costituito da brevi episodi strutturati come vignette in cui si raccontano con umorismo le piccole gioie e i minuscoli drammi di una tipica famiglia giapponese.

A queste ambientazioni si aggiungono quelle collocate tra il fantastico e il soprannaturale, come il già citato *Il Castello Errante di Howl* (*Hauru no ugoku no shiro*) e *La città incantata* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001), in cui una ragazzina si ritrova improvvisamente a lavorare in un complesso termale frequentato dalle migliaia di divinità che compongono il pantheon shintoista, e *Pompoko* (*Heisei tanuki gassen pompoko*, 1994), il film di Takahata in cui si narra di un'epica battaglia dei *tanuki*[26] contro l'urbanizzazione che minaccia il mondo naturale in cui essi vivono.

Accanto ai lungometraggi di Takahata e Miyazaki, lo Studio Ghibli realizza film di minore impegno produttivo ma comunque di ottimo livello. Tra questi si possono ricordare *Mimi o sumaseba* (Se ascolti attentamente, 1995), diretto da Kondō Yoshifumi (1950-1998), su soggetto, sceneggiatura e storyboard di Miyazaki, e *I racconti di Terramare* (*Gedo senki*, 2006) di Miyazaki Goro, figlio di Hayao e già progettista del museo dedicato allo Studio Ghibli.

26. Il *tanuki* è una varietà di procione giapponese, ma è anche una divinità della religione shintō a cui piace fare scherzi anche pesanti senza però essere mai eccessivamente maligni.

Testi
Koji Yamamura e Miyazaki Hayao

Da Monica Cavalleri - Hanako Miyata, Animare è conoscere. Intervista a Koji Yamamura*,«eMotion», n. 7 (ottobre-novembre 2003), pp. 66-71*

[...] *So che è una domanda scontata, ma come sei arrivato a decidere di fare il regista di animazione?*

[...] Da bambino realizzavo fumetti, ma sapevo che sarebbe stato difficile lavorare in quel campo; comunque non immaginavo nemmeno di poter diventare un regista d'animazione. Ma il mio primo film animato arrivò quando avevo solo 13 anni. Erano due o tre minuti in 8 mm, di cui ho curato da solo i disegni, le riprese e persino la musica. Ne ho realizzati parecchi altri, in quel periodo, tutte opere amatoriali. Ho continuato a fare animazione per tutte le medie e le superiori. A quei tempi per me era una cosa estremamente seria, ma a ripensarci adesso quelli erano molto più che giochi di bambino. La mia percezione dell'animazione cambiò nel 1985, quando, durante il secondo anno di università, andai per la prima volta al festival di Hiroshima. Lì ho avuto l'opportunità di confrontarmi con i lavori più recenti, realizzati da autori provenienti da ogni angolo del mondo. Ho così capito che i corti d'animazione fatti da quegli artisti erano qualcosa di radicalmente diverso da quello che avevo conosciuto fino a quel momento. È stato proprio allora che ho davvero preso la decisione di diventare animatore di professione. Perciò mi sono messo a studiare animazione da autodidatta, realizzando cinque film, incluso *Aquatic Life*, che ho usato come tesi di laurea. Due anni dopo la laurea sono stato assunto dallo Studio Mukuo, ma nel corso dei successivi due anni in cui ho lavorato per loro, continuavo a occuparmi anche dei miei lavori. Tornato indipendente, ho lavorato come illustratore freelance, ho collaborato alla realizzazione di alcuni spot pubblicitari e di alcune produzioni animate per bambini. Infine, ho deciso di dedicarmi a tempo pieno ai cortometraggi di mia creazione.

Non provi mai il desiderio di tentare un lungometraggio?

No, non mi interessa! Penso che le caratteristiche e le idee di un autore si possano esprimere al cento per cento solo in un corto, che si può realizzare interamente a livello artigianale. Non credo che anche in futuro mi interesserà mai dirigere un lungometraggio. Mi piace fare e guardare corti.

L'immagine tipica dell'animazione giapponese, soprattutto oltreoceano, è tutt'ora quella data da prodotti commerciali come Dragonball *o i* Pokémon*. E indipendentemente dalle differenze stilistiche, tutto ciò che proviene dal Giappone viene definito «anime».*

Vero. Del resto, lo stesso termine «animazione» è in fondo una classificazione che riguarda soprattutto la tecnica e il tipo di ripresa. In Giappone si definiscono «anime» quei prodotti commerciali basati principalmente sui manga. In Occidente, invece, chiamano «anime» tanto l'animazione giapponese commerciale quanto, in senso più ampio, quella dei cortometraggi, che siano in claymation come in computergrafica. Anche i miei film vengono fatti rientrare in questa categoria degli «anime», anche se trovo sia piuttosto riduttivo.

[...] Atama yama *è un film nichilista per adulti, la storia di un uomo che affronta il nulla. Ma prima di questo hai realizzato numerosi corti per bambini per la Nhk, a dimostrazione del fatto che i bambini possono apprezzare anche le opere indipendenti.*

Il mio primo film del genere è stato *Hirake! Ponkiki* (Apri, Ponkiki!) realizzato prima di diplomarmi. In seguito ho continuato a farne perché c'erano molte occasioni di realizzare animazione per bambini, in particolare per quelli in età prescolare, e le usavo per mantenermi. Nei primi anni Novanta una produttrice della Nhk mi ha commissionato una serie di corti in plastilina destinati a un loro programma per bambini. Così sono nati *Karo* e *Pyobupt*, di cui ho realizzato soltanto tre avventure, che però sono diventate subito molto popolari. Successivamente, all'interno dello stesso programma mi hanno assegnato uno spazio fisso di un minuto, e io ho realizzato 18 mini-puntate di un'altra serie in plastilina, *Pacusi*. L'ispirazione mi venne da mio figlio maggiore, che allora era un bimbetto. Ho persino usato la sua voce per uno dei personaggi. In ogni caso, mi interessano molto i lavori incentrati sui bambini e sulla loro natura, la libertà insita nell'universo infantile mi affascina, e penso sia qualcosa che riesco a esprimere bene con le mie animazioni.

Soprattutto nei tuoi film sui bambini, si avverte una forte influenza della cultura occidentale. Il tema di Japanese/English Pictionary *mi fa pensare a certe illustrazioni dei libri inglesi per l'infanzia. Lo stesso stile si ritrova anche nei pupazzi di* Kipling Jr. *o nel libro in cui vengono risucchiati i bambini di* Bavel's Travel.

In Giappone la cultura occidentale è fin troppo diffusa, mancano anzi produzioni che riflettano veramente una coscienza nazionale. Per *Bavel's Book* mi sono ispirato al grande scrittore argentino Jorge Luis Borges, volevo introdurre atmosfere latinoamericane. I vestiti del bambino di *Kipling Jr.* si rifanno invece a quelli che all'epoca mio figlio indossava normalmente. Da piccolo leggevo spesso letteratura per l'infanzia europea. Mi piacevano in particolare le illustrazioni e le miniature medievali, da un punto di vista grafico. E adoravo le atmosfere di Maurice Bernard Sendak (illustratore americano di libri per bambini, ndr), all'università mi dicevano sempre che i miei disegni assomigliavano ai suoi. Ma ci sono anche altri stili visivi che mi hanno influenzato, come le illustrazioni dei romanzi di Edogawa Ranpo (famoso giallista giapponese, ndr) o di quelli di Gilbert Keith Chesterton (romanziere e saggista inglese, il creatore di Padre Brown, ndr).

Spesso nei tuoi film metti in scena il calore familiare, trattato con tocco tenero, come a sottolineare la gioia del vivere quotidiano. Prendi spunto dall'ambiente in cui sei cresciuto o forse da quello della tua attuale famiglia?

Con mia moglie stiamo insieme fin dai tempi dell'università, e mi ha sempre aiutato nei miei lavori. Lei stessa è una pittrice, e anche se non fa illustrazioni o animazioni come me, ha uno spiccato senso artistico, mi aiuta e di certo influenza il mio lavoro. Se non l'avessi incontrata le mie attuali creazioni non sarebbero mai esistite.

In un'intervista che hai rilasciato in Giappone hai detto che nei tuoi film miri a parlare soprattutto della «semplice quotidianità dei tempi andati». Non pensi sia un tema difficile da realizzare narrativamente?

Credo che per fare animazione «profonda» non sia necessario trattare per forza di grandi tragedie. Spesso sono sufficienti le piccole cose della vita. Però vorrei cercare di volta in volta qualcosa di nuovo da dire attraverso il mio lavoro. Nella mia carriera, dopo *Atama yama*, ci saranno certamente altre fasi, e altri temi.

[...] È difficile spiegarlo a parole, io uso l'animazione per esprimere le mie idee e il mio mondo. Creo i miei film e attraverso questi esprimo una mia ricerca approfondita sulla vita, che certamente può anche essere vista in senso filosofico. Cerco d'indagare la stranezza del mondo nella sua relazione con l'identità, quando questa è incerta, e con i sentimenti, quando questi sono instabili. Attraverso questa indagine formo la mia «cognizione» del mondo e della sua esistenza.

Ai nostri giorni ci si concentra sempre più sul «lato oscuro» dell'uomo, sul buio che vive dentro alle persone. Atama yama *è un discorso sulla follia di un uomo difficile che vive in una metropoli. Hai cercato anche tu di focalizzare la tua attenzione sull'oscurità umana?*

Penso ci sia sempre stato un aspetto oscuro nei miei lavori, non soltanto in *Atama yama*. Il film è la storia di un uomo che finisce per suicidarsi perché odia la società. In realtà all'inizio non pensavo potesse essere una storia sul «lato oscuro» dell'umanità, ma nel corso della lavorazione mi sono reso conto che questa storia aveva al suo interno un forte discorso sull'emarginazione dei tempi moderni, che comunque non è uno dei miei temi più frequenti.

Ci sono anche molti elementi caratteristici del Giappone, dai ciliegi in fiore alle torme di salary-man *all'uso del teatro comico* rakugo*. Hai sentito la necessità di esprimere qualcosa di tipicamente giapponese?*

Le mie esperienza di viaggi all'estero mi hanno aiutato a comprendere con maggiore obiettività sia me stesso sia i giapponesi, e un po' ne sono stato influenzato. Nella predominante instabilità che caratterizza lo scenario di *Atama yama* penso si possa trovare molto del Giappone contemporaneo, del potere persuasivo e massificante della sua società. Malgrado i forti dettagli culturali presenti, penso comunque che il film sia risultato comprensibile a tutti, credo che le migliaia di persone che lo hanno visto lo abbiano capito perfettamente.

Ma perché proprio il rakugo*?*

Quando ero alle elementari, mi era capitato di leggere una raccolta di brani rakugo per bambini. Quindi conoscevo già il soggetto specifico che ho usato per il corto. Ho poi cercato di inserire il tema filosofico dell'enigma sull'esistenza dell'universo e dell'io, l'incertezza della propria identità che deriva da un'attenta analisi di se stessi. E mi piaceva l'idea di rendere in animazione l'immagine di una folla di persone che ammira i ciliegi in fiore stando sulla testa di un uomo. Una strana prospettiva che mi attirava rappresentare. E a parte questo, l'idea di utilizzare un vero narratore rakugo per raccontare la storia è venuta alla produttrice della Nhk con cui avevo già lavorato [...]. C'era un cantante, Takeharu Kunimoto, e gli strumenti tradizionali, gli shamishen, e così è nato il tutto. A incidere tutta la traccia del narratore ci abbiamo messo circa tre ore.

[...] *Hai più volte tenuto workshop per giovani artisti. Cosa ti ha spinto a farlo? Che impressione hai dei giovani che incontri nel corso di questi laboratori?*

Quella dei workshop è un'attività che mi è stata richiesta frequentemente nel corso dei vari festival a cui sono andato. In Giappone è difficile ottenere conoscenze approfondite su come si fa un film d'animazione, quindi ho pensato che sarebbe stato bello e utile poter organizzare dei corsi pratici. Questo è andato un po' a discapito del mio lavoro, perché tenere un workshop di questo genere è piuttosto impegnativo, e infatti ultimamente ho smesso di farlo. Riguardo ai ventenni di oggi, ho più che altro l'impressione che non sappiano cosa vogliono. Invece sapere

esattamente cosa vuoi fare è la cosa più importante, la chiave del successo, quello che ti fa avere una forte motivazione per andare avanti.

[...] *Per concludere, che cos'è l'animazione per te?*
In una parola, uno strumento per conoscere il mondo.

Da Miyazaki Hayao, On Japanese Animation*, pubblicato su «Iwanami Shoten», 28 gennaio 1988. La traduzione inglese, a cura di Toyama Ryoko, è pubblicata sul sito www.nausicaa.net*

Era il 1958 quando *Hakujaden*, il primo lungometraggio animato a colori giapponese, venne distribuito nelle sale. Al termine di quell'anno, quando ero alla fine del liceo e si supponeva dovessi prepararmi all'esame di ammissione all'università, mi imbattei in questo film in un cinema di terza visione. Devo fare una confessione imbarazzante. Mi sono innamorato dell'eroina di questo disegno animato. Ero commosso e sono tornato a casa arrancando nella neve appena caduta. Paragonando la mia penosa condizione con la tenacia dei protagonisti [del film], mi vergognai di me stesso. Piansi per tutta la notte. Può essere stata la prostrazione mentale in cui mi trovavo a causa degli esami, dell'adolescenza che non passava o di un senso del drammatico da quattro soldi – è facile fare un'analisi e chiudere la questione –, ma l'incontro con *Hakujaden* ha lasciato in me, a quel tempo ancora immaturo, un'impressione vivida. [...] Da allora ho iniziato a pensare seriamente a quello che volevo fare. Alla fine ho deciso che avrei dovuto rivelare nel mio lavoro i miei sentimenti più sinceri, anche se questi si fossero rivelati imbarazzanti.

Era il 1963. Ero appena arrivato al Tōei Animation Studio come animatore e il lavoro non era interessante. Non potevo dire la mia sui progetti, dovevo solo lavorare su quelli già approvati. [...] L'ispirazione che *Hakujaden* mi aveva dato era lontana e potevo solo ricordarne le imperfezioni. Se non avessi visto *La Regina delle Nevi*[1] a una proiezione organizzata dal sindacato, non avrei continuato a lavorare come animatore. *La Regina delle Nevi* era la prova di quanto amore può esserci in un film di animazione e quanto il movimento dei fotogrammi sublimi la recitazione. Era la prova che quando si disegna in modo puro e onesto un'emozione

1. Il film *La Regina delle Nevi* (*Snezaja Koroleva*, 1957) dell'armeno Lev Atamanian (1905-1981), più noto con il nome di Atamanov, è tratto dall'omonima fiaba di Andersen. Narra la storia di Kay, un bambino rapito dalla Regina delle Nevi e rinchiuso nel suo palazzo di ghiaccio, e di Gerda, l'amica che lo libera sciogliendo il gelo che lo circonda con la forza dell'amore. Lo stile pulito e leggibile del disegno e il pathos che il regista mette nella narrazione hanno permesso ai suoi film di incontrare anche il favore del pubblico internazionale.

semplice e forte, l'animazione può colpire il cuore delle persone come il migliore lavoro ottenuto con altri mezzi di espressione. [...] Ero grato di essere un animatore. Un giorno avrei avuto la mia occasione. Decisi di impegnarmi e continuare con questo lavoro.

Sia *Hakujaden* sia *La Regina delle Nevi* sono film di massa. [...] Per un film di massa è molto importante l'incontro con il pubblico. Lo stato mentale del pubblico dà senso al film tanto quanto i contenuti del film stesso. [...] Il pubblico – io compreso – ha una capacità di comprensione limitata e tende a sorvolare su importanti chiavi di lettura. Se un pubblico così può essere sollevato dallo stress e dal dolore della propria vita quotidiana, se può essere liberato dalle proprie emozioni più tristi, se può provare un'ammirazione inattesa, un'onesta affermazione di sé, e può tornare alla vita di tutti i giorni con più energia, il film ha svolto il suo compito. [...]

Dunque, un film popolare deve essere pieno di emozioni autentiche anche quando è frivolo. L'inizio dovrebbe essere lento e di ampio respiro, in modo che chiunque si senta invitato a entrare, e la fine deve essere nobile e catartica. Non dovrebbe incoraggiare, enfatizzare ed esaltare la bassezza. Non mi piacciono i film di Disney perché l'inizio e la fine sono alla stessa infima altezza [...], mi sembra che siano paternalistici verso il pubblico.

La ragione per cui ho scritto queste cose, che possono sembrare una confessione o delle semplici opinioni personali, è questa: prima di parlare dell'animazione giapponese, voglio chiarire da che parte sto. Lo dico con amarezza: negli anni Ottanta abbiamo realizzato dell'animazione che sembrava un pasto precotto servito su un jumbo, se paragonata a quella che mi ha ispirato negli anni Sessanta. La produzione di massa ha mutato la situazione. L'emozione autentica e i sentimenti che essa provoca sono stati sostituiti da un bluff [...]. L'abilità artigianale nella quale avremmo dovuto mettere tutta la nostra dedizione è stata annientata dalla produzione industriale. Odio l'abbreviazione *anime* perché mi rammenta tutta la desolazione dell'animazione giapponese. [...] l'eccesso di espressionismo e la perdita delle motivazioni dell'*anime* stanno corrompendo anche l'animazione giapponese.

[...] Non ci sono limiti nelle tecniche di animazione e si può fare animazione anche senza disegnare nemmeno un fotogramma. [...] Ma la nostra animazione popolare è perlopiù basata sull'animazione di disegni animati realizzati su fogli di celluloide (o, oggi, di vinilcloride). [...] Il disegno animato è adatto al lavoro di gruppo e le immagini ottenute sono leggibili e di grande attrattiva. [...] Sono affascinanti e facili da capire con un solo colpo d'occhio, ma annoiano presto. Un disegno mal fatto diventa tollerabile quando è riprodotto su fogli di celluloide ma un disegno ben fatto perde forza. In altre parole, il disegno animato (tradizionale) trasforma il buono e il cattivo in mediocre. Per realizzare un disegno animato di una certa qualità bisogna avere un gruppo di tecnici dotati di talento e pazienza. [...] Alcuni sostengono che gli animatori sono come degli attori, ma allora una recita improvvisa-

ta a una festa di fine anno darebbe risultati migliori. [...] Il rotoscopio [...] è stato sviluppato negli Stati Uniti e nell'Unione Sovietica perché fin dall'inizio erano evidenti i limiti dell'immaginazione e dell'abilità di disegnare degli animatori. Se però si traduce direttamente la recitazione dal vero in disegni animati, anche la recitazione di un grande attore diventerà insolitamente affettata e priva di carattere. E questo perché recitare non è solo muoversi. [...] Gli animatori più dotati chiedono agli attori che fanno loro da modello di recitare con uno stile semplice, che permetta loro di esprimersi con gesti stilizzati. Pensano che per il disegno animato la recitazione teatrale sia più adatta di quella cinematografica. È per questo che i personaggi di Disney si muovono come in un musical e quelli de *La regina delle nevi* si muovono come in un balletto classico [...].

In Giappone il rotoscopio non è diventato popolare. E non solo per motivi economici. Personalmente odio questa tecnica. Se gli animatori sono schiavi del cinema dal vero il piacere del loro lavoro è dimezzato. Va anche detto che non abbiamo uno stile di recitazione che possiamo prendere a esempio. Il Bunraku, il Kabuki, il Nō o il Kyōgen[2] sono troppo lontani dal nostro lavoro e i musical o i balletti di ispirazione occidentale non sono adatti allo scopo. [...]

[...] L'animazione giapponese usa lo stesso *design* dei personaggi dei manga, ne assorbe la vitalità ed è realizzata da persone che vorrebbero essere *mangaka*. Ci sono delle eccezioni, ma questo è il caso più frequente. Prima del 1963, quando iniziarono le serie televisive, negli studi della Tōei esistevano altri stili oltre a quello dei manga.

[...] L'animazione giapponese iniziò quando smettemmo di animare. [...] Invece di dare vita a un personaggio attraverso i gesti o la mimica facciale, si chiedeva di esprimere tutto il suo fascino in una sola immagine. [...] Ci fu gente che disse che era il momento per un'animazione semplificata e che un'immagine immobile era una nuova forma espressiva e che non avevamo più bisogno di movimento. Non solo l'aspetto e la personalità dei personaggi, ma anche lo spazio e il tempo erano completamente deformati [...]. Il *design* dei personaggi era diventato sempre più complesso. Gli occhioni avevano sette righe di contorno in sette colori diversi. Venivano aggiunte sfumature di colori e i capelli venivano dipinti in ogni possibile tonalità. Tutto questo faceva penare gli animatori aumentando il carico di lavoro soprattutto di quelli che sono pagati in base alla quantità di animazione prodotta. La tendenza si era diffusa in modo preoccupante.

Forse io sto esagerando nel delineare lo stato dell'animazione giapponese. Non tutti gli *anime* sono guidati da un eccesso di espressionismo. Non dico che non siano stati fatti sforzi per codificare uno stile di recitazione originale pur tra tanti condizionamenti. Non dico che non si sia fatto alcun tentativo di descrivere

2. Forme teatrali tradizionali giapponesi.

lo spazio e il tempo in modo realistico. Non dico che non ci si sia impegnati per non restare subordinati ai manga. Ma la maggior parte ha seguito la tendenza dell'espressionismo e molti dei giovani che sono entrati nel mondo dell'*anime* lo hanno fatto perché ammiravano questo stile.

[...] Di tutte le forme di cultura popolare, l'*anime* è quella che ha conservato più a lungo un'attenzione per l'amore e per la giustizia. Ma forse non sono i nostri ideali a essere saldi, siamo noi a essere in ritardo sui tempi [...]. Oggi non si può più dare agli eroi delle motivazioni spontanee [...], l'unica motivazione, qui come altrove, è il professionismo. I personaggi combattono perché sono soldati robot, perseguono il crimine perché sono poliziotti, si sfidano perché vogliono essere dei cantanti o si allenano perché sono sportivi. [...] L'animazione giapponese ha dimostrato che è terribile continuare a lavorare senza dare ai personaggi delle motivazioni basate sul loro sistema di valori. [...] Il professionismo è un punto di vista senza valore e alla fine si risolve nella «sopravvivenza del più adatto». E cosa accade quando inseguiamo il professionismo e con lui un eccessivo espressionismo? Tutto diventa un gioco. L'amore è un gioco mentale, la guerra un gioco mortale, lo sport un gioco remunerativo. L'*anime* giapponese è zeppo di giochi. Anche la morte dei personaggi diventa un gioco, e i creatori diventano degli dei ma si infilano in un vicolo cieco. È naturale che gli *anime* siano stati rimpiazzati dai videogiochi. [...]

Anche se gli autori non sono più motivati, i bambini nascono e crescono ogni giorno. Le loro battaglie non perdono mai tensione. Anche se non sono ispirati da un paladino della giustizia come un tempo, essi vogliono essere incoraggiati e vogliono continuare a credere che il mondo sia interessante. [...]

Non importa come mutano i tempi. Credo che i bambini vogliano fare un incontro come quello che ho fatto io ai tempi di *Hakujaden*. Se non fosse così, smetterei subito di fare l'animatore. [...] Ho realizzato disegni animati per molti anni e posso dire che le cose che non possiamo fare sono molto più di quelle che possiamo fare. Ma credo ancora che vedere un fantastico film animato da bambini non sia una cattiva esperienza. [...] D'altra parte, però, sono profondamente consapevole che il nostro lavoro influisce sulla capacità di ricerca dei bambini. Indipendentemente dal fatto che possiamo crederci scrupolosi, è vero che le immagini sviluppano la vista e l'udito dei bambini ma li privano di un mondo che dovrebbero cercare al di fuori, che dovrebbero toccare e assaporare. [...]

La mia contraddizione peggiora sempre più. Mentre volto le spalle a questa alluvione di immagini, continuo a lottare per ottenerne di migliori. [...] mentre dico che odio i professionisti, so che sul lavoro giudico le persone solo in base al loro talento. Mentre dico che non voglio parlarne, parlo continuamente di animazione. Mentre esclamo «al diavolo l'animazione giapponese», mi preoccupo di un amico rimasto senza lavoro. Subito dopo essermi sgolato chiedendo perché dovremmo avere più animazione, comincio a pensare a un nuovo progetto. Sebbene sappia

che dobbiamo vivere in condizioni inumane per portare un po' di umanità nell'*anime* contemporaneo, sono un fanatico del lavoro e lo trovo naturale. Dunque, cosa dovremmo fare perché il nostro lavoro abbia senso? [...] Non troveremo nulla se ammicchiamo alla televisione o all'industria cinematografica. A meno che non ci sforziamo di guardare lontano, finiremo in un piccolo mondo chiuso. Credo che le mie contraddizioni siano tutt'uno con i lacci da cui il pubblico vuole essere liberato. [...] Dunque non ho altra scelta che tornare ciclicamente al punto di partenza.

La Repubblica Popolare Cinese, Hong Kong, Taiwan

La lunga marcia dell'animazione cinese

Solo a livello locale, senza contare le comunità di lingua mandarina e cantonese sparse nel mondo, un film cinese possiede un pubblico potenziale di più di un miliardo di spettatori. Questo vorrebbe dire che l'animazione cinese potrebbe essere numericamente altrettanto influente di quella statunitense o giapponese, ma così non è. La causa di questo sviluppo frenato va cercata nella travagliata nascita e nell'ancora più difficile sviluppo avuto dall'animazione in questo paese, al punto che essa è stata a lungo misconosciuta non solo all'estero ma anche in patria.

Un secolo di guerre, invasioni, rivoluzioni e radicali trasformazioni interne ha segnato la storia recente della Cina, producendo un drammatico contrasto tra il desiderio di affermare un'identità collettiva legata alla tradizione secolare del paese e la volontà di fondare tale identità ex novo. Le occupazioni occidentali prima e quella nipponica poi hanno spinto le persone legate al mondo della cultura e dell'arte a usare le rispettive risorse per resistere non solo alla dominazione politica ma anche a quella culturale. Gli anni di Mao e della Banda dei Quattro hanno mostrato come da un giorno all'altro il valore e il ruolo degli intellettuali e degli artisti potevano passare da essenziali a esecrabili, diffondendo un generale senso di insicurezza. Eppure i recentissimi anni dell'affermazione economica della Cina sui mercati internazionali hanno riproposto la necessità di riflettere su che cosa voglia dire produrre arte, musica, letteratura e cinema autenticamente *cinesi*.

Anche in Cina l'animazione muove i primi passi come una scommessa in cui si mescolano sperimentazione, curiosità e spirito imprenditoriale. Ma pure la presenza straniera è determinante: l'avvio dell'industria cinematografica ci-

nese si data al 1923, quando a Shanghai vengono costruiti con capitali stranieri i primi teatri di posa.

Per diversi anni l'animazione è esclusivo dominio dei fratelli Wan, in particolare dei gemelli Laiming (1899-1997) e Guchan (1899-1995) che, ispirandosi ai disegni animati statunitensi, iniziano a sperimentare diverse tecniche finanziandosi nel contempo con lavori pubblicitari. Nel 1926 i Wan realizzano *Da nao haushi* (Tumulto nello studio di pittura), il loro primo cortometraggio animato, a cui segue *Zhiren daohuan ji* (La rivolta dell'omino di carta, 1930): in entrambi i casi il soggetto è ispirato a *Out of the Inkwell* dei Fleischer, con personaggi umani che devono vedersela con alcuni disegni sfuggiti al loro controllo.

In breve tempo la produzione si estende arrivando a includere alcune fiabe di provenienza occidentale e film di propaganda antinipponica, fino a quando, nel 1935, *Camel's Dance* (La danza del cammello) inaugura l'era dell'animazione sonora. Quando nel 1937 i giapponesi occupano la Cina, viene avviata una serie dedicata alle canzoni patriottiche in cui, per permettere agli spettatori di cantare insieme ai personaggi sullo schermo, è utilizzata la *bouncing ball* inventata dai Fleischer.

È a questo punto che i fratelli Wan sentono un'esigenza che si ripresenterà ai loro successori: spiegare quale sia per loro la finalità del cinema animato, quali siano le fonti più autorevoli cui fare riferimento e soprattutto quali siano le peculiarità dell'animazione cinese. Gli Wan lodano i colleghi statunitensi, sovietici e tedeschi, ma sottolineano la necessità di ricorrere sempre a un umorismo locale, capace nel contempo di divertire ed educare. Si attengono a questo proposito quando organizzano la squadra di animatori che li aiuterà a realizzare un ambizioso progetto: *Tie shan gong zhu* (La principessa dal ventaglio di ferro, 1941), il loro primo lungometraggio a disegni animati e il terzo a livello mondiale dopo *Biancaneve e i sette nani* e *I viaggi di Gulliver*.

Ispirata a un episodio contenuto nel *Hsi yu chi* (Viaggio in Occidente)[1], un classico della letteratura tradizionale, la pellicola racconta di come il monaco Xuangzang sia riuscito, insieme ai compagni di viaggio, a superare una montagna di fuoco grazie all'intervento di Sun Wu Gong, il Re delle Scimmie, che sottrae alla moglie del Re Bufalo un ventaglio capace di spegnere le fiamme.

1. Il romanzo è notissimo in tutto l'Estremo Oriente e racconta del viaggio che il monaco buddhista Xuangzang intraprende insieme al maiale Zhu Bajie, al bonzo Shaseng e al Re delle Scimmie Sun Wu Gong (noto anche come Son Goku) per ritrovare i testi sacri buddhisti. In Giappone il libro è noto come *Sayuki* e la sua notorietà ha ispirato alcuni personaggi e serie televisive; in particolare, sul romanzo e su Son Goku sono modellati la storia e alcuni personaggi – tra cui Goku, il protagonista – dell'interminabile saga di *Dragon Ball*.

Tie shan gong zhu si rivela un clamoroso successo che ben ripaga le energie spese nella realizzazione: al film – costato 350.000 yuan – lavorano per tre anni duecentotrentasette disegnatori, e viene usato il rotoscopio per rendere più esatti e fluidi i movimenti dei personaggi principali. Per gli spettatori contemporanei in questo sta – così come per *I viaggi di Gulliver* dei Fleischer – il macroscopico difetto dell'opera: mentre le figure umane o di maggiore rilievo godono di un'animazione precisa e armoniosa, i comprimari animati in tecnica tradizionale risultano più incerti e grossolani.

Pur tenendo conto delle sue ingenuità grafiche e narrative, a *Tie shan gong zhu* va riconosciuto il merito di cercare uno stile capace di fondere l'estetica statunitense (ad esempio le canzoni che intercalano l'azione) con quella cinese (i movimenti e l'aspetto dei personaggi sono direttamente ispirati a quelli dell'Opera di Pechino). L'eco del film non si ferma in patria e raggiunge il Giappone; a sedici anni, Tezuka Osamu vede *Tie shan gong zhu* e decide di intraprendere la carriera di *mangaka*, diventando in seguito l'innovatore del fumetto e dell'animazione nel suo paese. Inoltre la Marina giapponese, colpita dal grande impatto anche ideologico del mezzo, commissiona *Momotarō uminoshinpei* (Momotarō, il divino marinaio, 1945), il primo lungometraggio nipponico. Proprio il produttore di questo film, Mochinaga Tadahito, alla fine della seconda guerra mondiale si trasferisce in Cina dove, con il nome di Fang Ming, darà un contributo fondamentale alla nascita dello Shanghai Animation Film Studio.

L'inizio della moderna animazione cinese è generalmente datato al 1949, quando il caricaturista Te Wei (1915) e il pittore Jin Xi vengono inviati dal Ministero della cultura nel Nordest del paese allo scopo di fondare uno studio di animazione all'interno dei Changchun Film Studio. Fino a quel momento Te Wei era noto per le sue vignette satiriche e per l'attività antinipponica finalizzata a sostenere, con manifesti e disegni, lo spirito di resistenza dei connazionali, un'attività che a distanza di anni l'artista descrive così:

> Facevamo delle mostre sia all'aperto sia in locali chiusi, stampavamo le nostre vignette, incollavamo i manifesti ai muri e pubblicavamo giornali contro i giapponesi. Facevamo tutto da soli e, siccome le condizioni economiche erano molto dure, cercavamo di sopravvivere con ogni mezzo.[2]

2. J.A. Lent, *Te Wei and Chinese Animation: Inseparable, Incomparable*, intervista pubblicata sul sito www.awn.com il 15 marzo 2002.

Quando non gli è più possibile fare politica con i suoi disegni, Te Wei inizia a dipingere a inchiostro soggetti ispirati alla vita nelle miniere e nelle fabbriche, continuando a legare la pratica artistica all'attualità attraverso la descrizione della vita quotidiana in Cina e la denuncia sociale. Con queste esperienze alle spalle, l'artista è nelle condizioni di accettare l'incarico ministeriale anche se non ha mai animato una sola sequenza in vita sua.

Agli studi di Changchun Te Wei resta solo un anno; nel 1950 si sposta con il suo staff a Shanghai, continuando a ricoprire il ruolo di direttore artistico. Qui studia le diverse tecniche di animazione e analizza la produzione sovietica, assorbendone l'estetica e l'impronta ideologica, ma in breve si rende conto della necessità di concepire un cinema di animazione capace di riflettere la tradizione visiva della Cina. Così decide di esortare gli animatori a elaborare uno stile nazionale per il cortometraggio in lavorazione, ovvero *Jiaoao de jiangium* (Il generale vanitoso, 1956). I colori, le ambientazioni e la storia sono tutti di derivazione locale, così come i movimenti dei personaggi, ricostruiti sulla base di alcune dimostrazioni date allo staff da maestri di recitazione dell'Opera di Pechino.

Questo e altri titoli ispirati alla tradizione – come *Zhu Bajie Eats the Watermelon* (Zhu Bajie mangia il melone, 1958) e *The Spirit of Ginseng* (Lo spirito del ginseng, 1961) – diventano sempre più popolari sia nei circoli d'arte sia tra il pubblico e incoraggiano i registi a tentare nuove sperimentazioni, guardando anche dal punto di vista tecnico a ciò che può offrire la cultura cinese: vengono così animati pupazzi e silhouette di carta, e alla fine Te Wei trova il mezzo di espressione ideale nella tecnica di pittura detta «acqua e montagne», ovvero la pittura a inchiostro tradizionale. In particolare vengono presi come riferimento i disegni del pittore Qi Bashi (1863-1957) e dopo moltissime, insoddisfacenti prove, si arriva a *Xiao ketou zhao Mama* (I giorni alla ricerca della mamma, 1960), una breve storia visivamente perfetta in cui alcuni girini alla ricerca della madre interrogano i diversi animali che vivono in uno stagno. Il film è premiato ad Annecy, a Cannes e a Locarno e questi riconoscimenti internazionali convincono Te Wei della bontà delle sue convinzioni: nel 1963 viene realizzato con la stessa tecnica *Mu Di* (Il flauto del bovaro), opera in cui la linearità della storia permette al virtuosismo del disegno e alla precisione dell'animazione di risaltare al massimo.

Ma la più ambiziosa, e la più amata, delle pellicole prodotte dallo studio di Shanghai in quegli anni è *Da nao tian gong* (Tumulto in Cielo) di Wan Laiming, un film realizzato in due parti, la prima delle quali completata nel 1961 e la seconda nel 1964. Si tratta di un'opera vivacissima e ricca di colori, in cui si ri-

trovano la recitazione e le musiche solenni dell'Opera di Pechino e che ha come soggetto una nuova avventura del furbo, irrequieto e umorale Re delle Scimmie, tratta anch'essa dal *Hsi yu chi*.

Il Re Drago custodisce nel suo palazzo armi potenti e dice a Sun Wu Gong che, se riuscirà a portare con sé il Bastone dalla Fascia d'Oro, questo sarà suo. Quando il Re delle Scimmie si allontana con l'arma, il Re Drago lo denuncia all'Imperatore di Giada e i ministri celesti decidono di proporre a Sun un incarico in Cielo per tenerlo lontano dai guai. Inizialmente Sun è offeso dall'offerta di un lavoro che considera troppo umile, ma ben presto ne scopre i lati piacevoli, divertendosi a seminare il caos e proclamandosi Gran Saggio Pari al Cielo, finché non deve ritornare sulla Terra inseguito dai guerrieri celesti.

Sebbene la cultura tradizionale cominci a essere vista con sospetto dai dirigenti del partito comunista cinese in quanto troppo legata a un passato di disuguaglianze sociali che si vuole cancellare, il film ha un'accoglienza molto buona perché in Sun viene identificata la vitalità grazie a cui Mao ha sovvertito il mondo dei privilegiati che avevano retto fino ad allora la Cina.

A dispetto di questo estemporaneo favore, la situazione sta per subire una drammatica svolta e quanto è stato costruito a Shanghai è destinato a estinguersi nei successivi quattordici anni. Già due anni prima della cosiddetta Rivoluzione culturale e dell'avvento della Banda dei Quattro, il lavoro di Te Wei viene criticato perché in esso non si riflette la lotta di classe. All'artista viene chiesto di scrivere un'autocritica e, quando lui si rifiuta, viene mandato a rieducarsi in una fabbrica. Con l'inizio della Rivoluzione culturale, per un anno Te Wei è tenuto in isolamento e sotto stretta sorveglianza:

> Nella mia stanzetta avevo un tavolo con il piano di vetro. Ho disegnato molto lì sopra. Quando sentivo qualche rumore che annunciava l'arrivo delle guardie, cancellavo i disegni con un panno umido. Ho disegnato tutto a memoria, una capacità che mi veniva dall'aver realizzato vignette e lavorato nell'animazione. In seguito, quando il mio lavoro consistette nel dare da mangiare ai maiali (insieme al collega animatore A Da), ho visto un delizioso porcellino e ho pensato che, una volta libero, avrei potuto disegnarne uno uguale, ma non l'ho fatto. Ne abbiamo invece disegnato uno grasso ed enorme e lo abbiamo chiamato Wu Fa Xian alla maniera di uno della Banda dei Quattro. A Da e io ci divertivamo con un po' di umorismo.[3]

3. Ivi.

Nei primi anni Settanta gli animatori allontanati tornano gradualmente allo studio di Shanghai, ma la parte più cospicua della loro attività rimane legata ai film di propaganda. Dopo la caduta della Banda dei Quattro, a Te Wei viene restituita la direzione dello studio e lui si trova così a sovrintendere alla rinascita dell'animazione cinese. Dopo essersi ritirato dai ruoli amministrativi, l'artista dirige *Shan shui ying* (Sensazioni [prodotte] dalle montagne e dall'acqua, 1985), un'altra opera realizzata con la tecnica di pittura tradizionale in cui si racconta di un vecchio musicista accudito da un giovane barcaiolo. La storia è quasi un pretesto per mostrare paesaggi naturali fatti di monti, colline, cascate e laghi che si fondono armoniosamente gli uni nelle altre e in cui le figure umane appaiono sperdute ma nel contempo in straordinaria consonanza con l'ambiente circostante.

La ripresa dell'animazione cinese è un processo lungo e per molti versi ancora in atto. Uno degli autori più noti anche all'estero, capace di sviluppare uno stile asciutto al servizio di un'ironia tagliente, è proprio quel Xu Jingda (1934-1987), noto con il nome d'arte di A Da, con cui Te Wei ha condiviso gli anni della rieducazione. I suoi cortometraggi sono essenziali nel tratto e si caratterizzano per l'economia dei movimenti e delle azioni, eppure riescono a descrivere con vividezza alcune delle più drammatiche pecche della società cinese contemporanea. In *San ge heshang* (I tre monaci, 1980), tre monaci buddhisti non riescono a decidere chi di loro dovrà scendere al fiume per procurarsi l'acqua e restano chiusi nella loro cocciutaggine fino a quando non capiscono che la mancanza di cooperazione finirà per danneggiarli indistintamente. Il corto può essere interpretato come un'allegoria tipicamente socialista della necessità di collaborazione, ma può essere letto anche come un'accusa alla mancanza di comunicazione tra i diversi livelli della società durante la Rivoluzione culturale.[4]

Supersoap (Supersapone, 1986) si riferisce sempre all'epoca maoista, ma allo stesso tempo ha un significato universale, valido per ogni sistema di potere – palese o occulto – capace di manipolare le reazioni delle masse: dopo aver venduto all'intera città un sapone sbiancante efficace su ogni oggetto, un uomo fa lucrosi affari vendendo alle stesse persone dei supercoloranti.

Disincantato e amaro è pure *Wanderings of Sanmao* (Le peregrinazioni di Sanmao, 1984), in cui si raccontano le disavventure, dapprima comiche poi

4. Giovanni Russo, in *Cina, lontana e vicina* («eMotion», n. 3, febbraio-marzo 2003, p. 67), sostiene la prima lettura, mentre la seconda è proposta da Jonathan Clemente (*Out of the Shadow. China's Hidden Animation Industry*, in «Nickelodeon – Far East Film», n. 99-100, aprile 2002, p. 9).

sempre più tragiche, di Sanmao[5], un personaggio comico assai popolare nella Cina prerivoluzionaria. Il tratto e l'animazione sono sempre ridotti al minimo, mentre per i colori viene scelta la gamma dei seppia che dà al racconto un aspetto raffinato in contrasto con il tono via via più oppressivo di questa storia di ingiustizia e morte. Meno cupo è *36 Characters* (36 caratteri, 1984), un'animazione che nasce con un scopo didattico – l'intento di A Da è quello di animare i principali ideogrammi dell'alfabeto mandarino in modo che essi si trasformino negli oggetti che rappresentano – ma che per sobrietà, efficacia e raffinatezza è assai apprezzata dagli adulti.

Di tutt'altro genere e lunghezza è invece *Nezha nao hai* (Nezha vince il Re Drago, 1979), il lungometraggio che A Da codirige insieme a Wang Shusen e Yan Dingxian. Ancora una volta il soggetto è tratto dalla mitologia tradizionale, più esattamente dal *Feng shen yanyi* (La creazione degli dei), un testo dell'epoca Ming: dopo una lunga attesa, la moglie del generale Lijing partorisce una strana palla, simile a un bocciolo, da cui esce un bambino alto un dito chiamato Nezha; aiutato da alcuni oggetti di origine divina che ha ricevuto in dono, Nezha libererà la sua terra da quattro malvagi dragoni che perseguitano e vessano gli esseri umani con terribili calamità. Il film è il primo esempio cinese di prodotto destinato alla proiezione nel formato Widescreen e si caratterizza per uno stile essenziale e un'animazione complessivamente di buon livello; l'ambientazione mitica inoltre non impedisce un riferimento all'attualità: il giovane eroe diventa il simbolo della nuova Cina che, sconfitta la Banda dei Quattro, è pronta ad aprirsi al futuro.

In questi stessi anni, nello studio di Shanghai sono attivi tre dipartimenti dedicati a differenti tecniche di animazione: disegni animati su rodovetro, pupazzi e figure ritagliate. Con quest'ultima tecnica viene realizzato uno dei lavori più interessanti, *Houzi lao yue* (Le scimmie pescano la luna, 1981), diretto da Zhou Keqin (1942) ma con il *character design* di A Da che ha ideato delle scimmie particolarmente suggestive, ritagliate su carta vellutata. Per molto tempo quello di Shanghai è stato l'unico studio di animazione permanente, e solo recentemente anche Pechino – sulla spinta degli studi televisivi e dell'Istituto di scienza e istruzione – si è attrezzata al riguardo.

5. A riprova della popolarità del personaggio, si ricorda che uno dei componenti dei Lucky Stars (il gruppo di attori cantonesi protagonisti insieme a Jackie Chan di molti film noti anche in Occidente), l'attore e regista Sammo Hung (Hung Kam-Po), ha preso il suo nome d'arte proprio da questo personaggio.

Uno dei più recenti e ambiziosi progetti sviluppati nella Repubblica Popolare Cinese è *Bao lian deng/Lotus Lantern* (La lanterna a forma di loto, 1999) di Chang Guangxi (1942), un lungometraggio che si ispira contemporaneamente alla letteratura e all'animazione più autenticamente cinesi e allo stile disneyano. Ne è protagonista la dea Sanshengmu che si innamora di Liu, un mortale, e per poter vivere con lui lascia il Cielo portando con sé una lanterna magica. Sette anni più tardi la dea viene imprigionata dal fratello sotto il monte Hua, e toccherà a suo figlio Chen Xiang liberarla con l'aiuto del Re delle Scimmie. Gran parte della pellicola è occupata proprio dalla ricerca del Re delle Scimmie e dalle prove a cui questi sottopone Chen Xiang. Tecnicamente il film è solido ma anche prevedibile, eppure deve molto del suo successo e della sua godibilità alla fresca, ingenua fantasia con cui sono tratteggiati storia e personaggi.

Tradizione cinese e influenze occidentali: Hong Kong e Taiwan

I mutamenti politici ed economici degli anni Novanta hanno riaperto la collaborazione tra la Repubblica Popolare Cinese, Hong Kong e Taiwan, unendo forze che sembravano destinate a restare separate. Indubbiamente il peso della censura nella Repubblica Popolare è assai diverso da quello a cui sono abituati i registi hongkonghesi e taiwanesi, ma sempre più spesso esiste una circolazione anche ufficiale dei film impensabile qualche decennio prima.

Se Hong Kong e Taiwan possono contare su industrie cinematografiche dal vero che, pur attraversando momenti di maggiore o minore splendore, possiedono comunque un loro profilo e una loro solidità, in nessuno dei due casi si può dire lo stesso per quanto riguarda il cinema animato. Nel corso degli anni Hong Kong e Taiwan hanno consegnato alla scena internazionale numerosi registi di talento, da John Woo a Johnny To e Wong Kar-wai, da Ang Lee a Hou Hsiao Hsien, ma fino a oggi nel campo dell'animazione non è possibile rintracciare artisti a loro paragonabili. Alcuni segni fanno però pensare che forse si tratta solo di una questione di tempo.

Nel 1997 Hong Kong ha smesso di essere un protettorato britannico ed è ritornata a far parte del territorio cinese, pur mantenendo un profilo culturale, sociologico ed economico assai diverso. Dal punto di vista dell'animazione, la Repubblica Popolare Cinese ha assorbito dall'ex colonia britannica una tradizione cinematografica, sia animata sia dal vero, cresciuta in modo indipendente e organizzata secondo criteri industriali, ma che ha prodotto per lo più sequenze animate per film dal vero, effetti speciali e corti pubblicitari. Uno dei

più amati autori di questi ultimi è stato Au Ching, i cui lavori, paragonabili a quelli realizzati in Italia per Carosello, sono ancora ricordati con affetto dal pubblico.

Nel 1981 il caricaturista Wu Sau-yee dirige il primo lungometraggio animato hongkonghese, *Lao tu zi/Old Master Cute* (L'ingegnoso vecchio maestro), basato su una popolare figura comica locale. Poi non ne viene prodotto nessun altro fino al 1997, quando Andrew Chan dirige *Xiao Qian/A Chinese Ghost Story: the Tsui Hark Animation* (Una storia di fantasmi cinese: l'animazione di Tsui Hark), opera che fa riferimento a un famosissimo film cantonese, primo episodio di una fortunata trilogia nota anche in Italia con il titolo di *Storia di fantasmi cinesi*.

La suddetta trilogia è stata prodotta da Tsui Hark[6], e il fatto che il suo nome compaia anche nel titolo del film animato è di per sé una garanzia di spettacolarità, innovazione tecnologica e insieme senso del racconto. *A Chinese Ghost Story: the Tsui Hark Animation* non riprende letteralmente la vicenda raccontata dalla pellicola dal vero anche se mantiene la stessa fonte d'ispirazione – la raccolta di racconti di fantasmi dell'epoca Qing intitolata *Wu Jei* –, le caratteristiche essenziali dei personaggi principali e il tono generale della storia che mescola horror, amore romantico, umorismo cantonese e ingenuità naif. Questa la trama del film: abbandonato dalla fidanzata, l'esattore delle tasse Ning si mette in viaggio insieme al suo cane per riscuotere le imposte. Quando incontra Shine Ning se ne innamora, ma la ragazza è uno spirito e i due cercheranno di salire sul Treno della Reincarnazione in modo che lei possa diventare un essere umano.

Pur non essendo un regista di animazione ma di cinema dal vero, Tsui Hark ha seguito a Hong Kong un percorso paragonabile a quello di Lucas e Spielberg a Hollywood, percorso che contempla l'unione di immagine dal vero, effetti speciali e animazione. La versione animata di *A Chinese Ghost Story* è notevole per le forze impiegate e per i risultati ottenuti anche se alcune soluzioni stilistiche possono lasciare perplessi, come la mancanza di integrazione tra le immagini bidimensionali ottenute con la tecnica tradizionale e quelle realizzate in computer graphic. Si tratta di una scelta che ancora una volta avvicina Tsui Hark a Spielberg, visto che la separazione netta tra immagini generate

6. Tsui Hark (1951) è nato in Vietnam, ha studiato cinema negli Stati Uniti e dalla fine degli anni Settanta lavora a Hong Kong. Come regista si è distinto per lo stile visivamente ricco e fantasioso, capace di conciliare sentimento e ironia. Nel 1984 ha fondato la Film Workshop, da cui si è sviluppata l'azienda di effetti speciali Cinefex.

con tecniche diverse è uno dei tratti distintivi delle produzioni animate DreamWorks Skg. Inoltre certi macchinari complessi (come il Treno) e certi anacronismi come la presenza di telefoni cellulari rendono il taglio stilistico plausibile anche dal punto di vista narrativo.

Sotto il profilo produttivo, il lungometraggio costituisce un caso eccezionale perché per realizzarlo sono state scelte in loco le professionalità necessarie, con alcune inevitabili eccezioni: la direzione dell'animazione è stata affidata al giapponese Endo Tetsuda, mentre l'intercalazione è stata eseguita in Corea del Sud e in India. Indubbiamente l'esempio dato da Tsui Hark con la versione animata di *A Chinese Ghost Story* ha convinto gli animatori hongkonghesi che, seppure complessa, la produzione di un lungometraggio di respiro internazionale è un progetto fattibile. Sulla sua scia sono stati realizzati due film di grande successo che riprendono in modo più sfumato il principio della commistione degli stili: *Makdau goosi/My Life as McDull* (La mia vita da McDull, 2001) e *Makdau boloyau wongchi/McDull Prince de la Bun* (McDull principe del panino al vapore, 2004), entrambi diretti da Toe Yuen.

Basato su un fumetto e su una serie animata televisiva, il personaggio di McDull, protagonista dei due lungometraggi, è un concentrato di tenerezza e crudeltà, le stesse che sperimenta un bambino hongkonghese, stretto tra la propria goffaggine, le aspettative della madre, le richieste della scuola e il confronto con gli amici. Il film utilizza riprese dal vero della metropoli cantonese, disegno animato tradizionale e digitale, computer graphic tridimensionale e *cut-out*.

Lo stile con cui sono disegnati i protagonisti è semplice e infantile e ad alcuni critici occidentali ha ricordato quello di Hello Kitty, la gattina bianca protagonista del merchandising dell'azienda giapponese Sanryo. In realtà i loro mondi sono lontanissimi: tanto Hello Kitty è perfettamente inserita nel proprio universo e l'eventualità di essere maldestra la rende ancora più carina, tanto McDull tiene fede al suo nome – *dull* in inglese significa «ottuso» – e sogna per sé un futuro sportivo per poi risolversi a diventare campione del lancio del *bun*, il panino al vapore.

Se proprio si deve trovare un corrispondente giapponese per i film di Toe, allora è meglio paragonarli a *Hōhokekyo tonari no Yamadakun* (1999) di Takahata Isao, perché l'ironia e l'affetto con cui entrambi descrivono la vita dei loro connazionali permette, soprattutto al pubblico occidentale, di conoscere e di apprezzare proprio la dimensione della quotidianità, lontana dagli stereotipi e intesa come un angolo circoscritto all'interno del caos metropolitano. O ancora si potrebbe trovare un legame con *Kurenai no buta* (Il maiale cremisi)

di Miyazaki, perché McDull è un bambino che si vede maialino così come Porco Rosso è un essere umano che preferisce avere le sembianze di un maiale piuttosto che quelle dei suoi simili: entrambi – seppure per ragioni diverse – trovano la propria umanità d'intralcio e imbarazzante. Ironia, paradosso, malinconia sono temi impegnativi per dei film dal taglio infantile, eppure i due piani di lettura convivono armoniosamente.

Anche a Taiwan il cinema segue un percorso distinto, così come la storia del paese è distinta da quella della Cina[7], pur senza smettere di riferirsi a un patrimonio culturale comune.

Nel 1978 James Wang fonda la Wang Films, all'interno della quale si sviluppa il Cuckoo's Nest Studio, uno dei più importanti studi di animazione asiatici, dotato di modernissime attrezzature e organizzato secondo una divisione dei compiti di matrice statunitense. Se è vero che la maggior parte delle animazioni viene realizzata per conto della Hanna-Barbera, è altrettanto vero che qui si formano diversi professionisti e che in questo contesto si individua la nascita di una produzione animata stabile nel paese. Infatti, se fino agli anni Novanta tutti gli studi taiwanesi hanno lavorato su commesse straniere, successivamente la realizzazione tecnica dei film animati si è spostata in India e in Thailandia, e sempre più spesso a Taiwan viene sviluppato l'aspetto ideativo e creativo.

Uno degli esempi meglio riusciti e noti anche in Occidente di questo processo è *Mofa ama/Grandma and Her Ghosts* (La nonna e i suoi fantasmi, 1998) di Lee Choon-Man e Wang Shao-di, coproduzione taiwanese-coreana in cui si racconta di un ragazzino di Taipei che viene lasciato temporaneamente a casa della nonna, un'anziana signora che vive in un villaggio di pescatori, gestisce un minuscolo ristorante e all'occasione è medium ed esorcista. Avvicinandosi la festa in onore dei defunti, che nei paesi di religione buddhista si tiene in estate, la nonna non ha tempo da dedicare al nipote, presa com'è a placare le anime che ancora non hanno trovato pace. Il ragazzino si annoia e un giorno, curiosando nel fabbricato in cui la nonna custodisce gli spiriti maligni esorcizzati, libera un demone che si impossessa del gatto di casa, dando così il via a una serie di guai che solo una rinnovata alleanza tra generazioni potrà risolvere.

Mofa ama ha i suoi punti di forza narrativi nel rapporto tra la generazione dei nonni, legata alla terra e alle tradizioni oltre che animata dal senso della so-

7. Battuto dall'esercito maoista, nel 1949 Chiang Kai-Shek si rifugia nell'isola di Taiwan che da quel momento si separa dalla Cina continentale. Tale separazione non viene accettata dalla Repubblica Popolare Cinese e rende precari i rapporti tra le due entità politiche.

lidarietà, quella dei genitori, cinica e individualista, e infine quella dei nipoti, che per necessità si adatta alla seconda finché non incontra la prima, con la quale ha, per curiosità e senso del meraviglioso, svariati punti di contatto. Come in molta narrativa orientale – sia essa verbale o visiva – la pellicola mescola quotidianità e soprannaturale, umorismo e lacrime con una disinvoltura che spesso lascia sorpresi – o irritati – spettatori e critici occidentali.

Il film, realizzato con disegni animati bidimensionali tradizionali, in molti aspetti (lo scontro-incontro generazionale, la porta aperta sul mondo ultraterreno, i due animali di casa chiamati Kuro e Shiro, ossia «nero» e «bianco» in giapponese) ricorda atmosfere e situazioni tipiche di opere prodotte dallo Studio Ghibli. Non si tratta di un semplice richiamo o peggio di una «copiatura», quanto della prova di una realtà che spesso sfugge agli occidentali: se in Europa o negli Stati Uniti animazione vuol dire fare, prima o poi, i conti con lo stile disneyano, gli stili, le tecniche e i modelli di maggiore influenza per gli animatori dell'Estremo Oriente sono quelli messi a punto dai loro colleghi giapponesi.

Testi
Tsui Hark e Te Wei

Tsui Hark sulla realizzazione di A Chinese Ghost Story*, in G. Russo,* Cina lontana e vicina*, in «eMotion», n. 3 (febbraio-marzo 2003), pp. 64-65*

La cultura dell'animazione, che frequento da anni come spettatore, ha sempre fatto parte di me e avrebbe finito per farmi credere in modo deciso in ciò che si cela oltre il reale. Credo che i sogni che normalmente facciamo provengano dal nostro rapporto con la solida realtà quotidiana delle nostre vite. Ma quando fantastichiamo, quando ci nutriamo di quel genere di sogni che vanno al di là della realtà, qualcosa ci spinge verso una creatività molto più interessante, ovvero una maniera molto più interessante di pensare il mondo. Guardare il cielo, immaginare ciò che si trova oltre le nuvole... ecco ciò che per me l'animazione può offrirci. Questa sorta di spazio infinito, questo universo di libertà, un mondo dove tutto è possibile. Non si può accusare un disegno animato di tradire la realtà, non si giudica un film d'animazione in base alla verosimiglianza. E non scordiamoci il lato umoristico, iperbolico, lo spirito faceto che può albergare nell'intreccio o nella trama. Si arriva ad aver voglia di sognare anche nella vita, e alla fine si cerca di essere un po' folli, per liberare tutta la tensione accumulata col nostro stile di vita moderno, così rigido e vincolante. È per questo che l'animazione è sempre stata il mio genere cinematografico preferito. Ho sempre pensato che fosse un modo alternativo di accostarsi a temi normalmente molto banali. Arrivato a questo livello, e riflettendoci un po', mi sono reso conto che nella nostra cultura non c'erano poi molti punti di riferimento a cui rapportarsi in materia di animazione. Mi sono chiesto, e ho chiesto ad altri attorno a me, perché ci fossero così pochi film di animazione nella cultura cinese e ho scoperto che in realtà ce n'erano stati, avevamo semplicemente smesso di produrne. E negli ultimi anni c'erano state troppe esitazioni. Così sono stato davvero tentato di pensare che un giorno avrei dovuto realizzare qualcosa, una mia idea, per il piacere di farlo ma anche come esperienza nuova e per

soddisfare un desiderio che covavo da parecchio: prendere parte in qualche modo al progetto di un film d'animazione.

Prima della versione animata di *A Chinese Ghost Story* sarei stato assolutamente entusiasta di partecipare in qualunque veste all'evoluzione di un film del genere. Ma alla fine ho capito che il solo progetto al quale avrei potuto contribuire sarebbe stato quello che avrei prodotto io stesso! E allora l'ho fatto! [...] Non c'era un'industria dell'animazione a Hong Kong. Abbiamo avuto bisogno di mettere insieme dal nulla tutte le attrezzature per la produzione: uno studio di realizzazione, una sala di montaggio e tutta una serie di specialisti. Così abbiamo messo in piedi un team in Giappone che si è occupato esclusivamente della parte animata tradizionalmente. Ma avevamo in mente qualcosa di diverso da ciò che si faceva abitualmente in animazione in quell'epoca e abbiamo deciso di utilizzare anche il digitale, cosa che allora non era molto ben vista. Abbiamo usato computergrafica 3D per gli sfondi e per alcuni personaggi, integrandoli con quelli bidimensionali animati in Giappone. [...]

Qui a Hong Kong è tutto ancora allo stadio iniziale in fatto d'animazione. Credo che a giudicare da quello che abbiamo in termini di risorse umane e produttive possiamo generare uno stile nostro, qualcosa di diverso da quello che si vede nel resto del mondo. Ma io stesso non so prevedere come andrà, è stata la mia prima esperienza e per ora non ha avuto seguito.

Da John A. Lent, Speaking with Te Wei*, pubblicato sul sito Animation World Network (15/03/2002), www.awn.com*

Di tutte le forme d'arte cinesi perché la pittura ad acquerello e inchiostro, la carta ritagliata o ripiegata e i pupazzi sono i più adatti all'animazione?

Negli anni cinquanta pensavamo che ci fosse bisogno di un cinema d'animazione di ispirazione cinese. Il primo lavoro che abbiamo realizzato è stato con dei pupazzi animati: non era animazione commerciale, era un film d'arte. Quando chiudemmo le porte agli Stati Uniti si era sentito spesso parlare di film d'arte in generale ma solo raramente avevamo sentito parlare di disegni animati. Certo, anche se non lo si diceva apertamente, molti dello staff ammiravano Disney per il suo stile e per l'abilità nel riprodurre il movimento e quando il Kuomintang se ne andò nel 1949 lasciò dietro di sé qualche pellicola di Disney – ad esempio *Fantasia* – che gli animatori cinesi videro. In ogni caso la parola animazione indica molte tecniche diverse – cut-out, carta ripiegata, pupazzi ecc. – e non perdevamo tempo a discutere su come chiamare quello che facevamo. Lavoravamo per definire anche in questo campo un'identità nazionale. Abbiamo comunque studiato anche i grandi animatori stranieri e infatti uno dei principali problemi dell'animazione contem-

poranea è che spesso non c'è conoscenza approfondita del lavoro dei colleghi di altri paesi.

Nella sua vita cosa l'ha reso più orgoglioso?

Disegnare vignette satiriche quando ero più giovane. Negli anni trenta non solo disegnavo ma ero coinvolto in numerose attività ed ero famoso come disegnatore. Poi la maggior parte della mia vita è stata legata all'animazione e in questo campo ho fatto una cosa importante: ho cercato di portare nell'animazione gli stili tradizionali. [...] Raramente sono stato soddisfatto e ho sempre avuto la sensazione che nel mio lavoro ci fossero dei difetti. È normale per i registi avere dei rimpianti riguardo a come hanno finito un film. [...] Un altro obiettivo che ho raggiunto è stato quello di organizzare il lavoro di artisti di talento. Da poche persone, via via, ne abbiamo formate moltissime che hanno dimostrato una vera inclinazione per i film animati.

Se potesse farlo, cosa cambierebbe?

Sono molto severo nei riguardi del mio lavoro. Quando ho realizzato i miei film non mi sono mai preoccupato di piacere o della reazione del pubblico. Comunque quello che rimpiango è quello che non sono riuscito a fare. La prossima volta andrà meglio.

Nell'animazione cinese quali sono state le trasformazioni più rilevanti degli ultimi cinquant'anni?

Ci sono state due fasi ascendenti e due fasi discendenti. Dal 1960 al 1964 abbiamo avuto un primo periodo d'oro con diversi film significativi. Dopodiché, con le trasformazioni politiche che si sono succedute fino alla Rivoluzione culturale, tutto si è fermato. Anche gli anni ottanta sono stati un periodo d'oro ma questa fase è stata molto più intensa della prima perché gli artisti avevano vissuto nell'oppressione della Rivoluzione culturale e le loro energie represse alimentavano il desiderio di rimettersi al lavoro. Il livello dei lavori è stato molto più elevato perché tutti volevano realizzare animazioni perfette e dunque si impegnavano molto duramente. Dopo la Rivoluzione culturale l'animazione si è rivitalizzata e senz'altro questo è stato il periodo migliore.

[...] *Cosa distingue l'animazione cinese da quella di altri paesi?*

Fin dal 1956 ho sempre sostenuto che l'animazione cinese dovesse trovare una sua identità nazionale e ho continuato a pensarlo fino al 1988 quando ho smesso di lavorare in questo campo. In linea generale si continua a mantenere questo atteggiamento. Inoltre dal 1980 gli animatori cinesi hanno cominciato a frequentare i festival internazionali e la stessa Cina ne ha organizzato uno. In queste occasioni

i cinesi possono confrontarsi con gli stranieri e capire in cosa il proprio lavoro sia ancora lacunoso. Attraverso i festival gli stranieri hanno l'opportunità di conoscere meglio le produzioni cinesi mentre i cinesi possono migliorare nel confronto. Però guardandosi intorno gli animatori cinesi spesso trovano meno gratificante occuparsi di temi e stili tradizionali. Da questo scambio infatti vengono molte cose buone e qualcuna cattiva.

Che cosa ha insegnato l'esempio straniero?

Quando lavoravo facevo molta attenzione all'aspetto creativo e artistico. Ora che non lavoro più ho l'impressione che alcuni animatori non prestino abbastanza attenzione al fatto di lavorare alle dipendenze di compagnie straniere. Quello che fanno non è un lavoro autenticamente personale e nemmeno cinese. Questo è un modo sbagliato di confrontarsi con l'animazione. Non è però una situazione nuova perché si è radicata nei decenni anche se si è cercato di evitare che i migliori talenti passassero alle compagnie straniere. Lo Shanghai Animation Film Studio ha recentemente realizzato *Lotus Lantern*, un film che è stato un successo commerciale. Ci si può trovare molto Disney in questo film ma almeno si è fatto uno sforzo di mantenere il contesto cinese. Raramente si vede un film di questo livello nella Cina odierna. [...] Artisticamente e commercialmente *Lotus Lantern* ha dato il suo contributo. Non dobbiamo aspettarci troppo da questi film perché difficilmente chi ci lavora ha il tempo di fare approfondite ricerche di carattere visivo e artistico. Oggi nel mondo dell'animazione internazionale la competizione è sempre più forte. Gli animatori cinesi devono compiere sforzi simili a *Lotus Lantern*. Dopo il successo di questo film infatti altri si sono cimentati con il lungometraggio animato. Se la Disney ha un suo metodo anche gli animatori cinesi devono sviluppare il proprio. Ma Disney e Dreamworks Skg sono troppo forti e non è facile stare al loro passo.

Perché ora gli animatori sono meno attenti alla messa a punto di uno stile nazionale originale e vanno a lavorare per le compagnie straniere?

Lavorare per studi stranieri equivale ad avere più soldi ma anche a non avere più tempo per impegnarsi in progetti cinesi.

Gli animatori più anziani sono preoccupati ?

Mi sento impotente. Non so come o quando questa situazione potrà cambiare. [...]

La Corea

Origini

Stabilire da dove provengano le prime animazioni proiettate in Corea è piuttosto difficile: di sicuro nel paese arrivano gli statunitensi *Colonel Heeza Liar* e *Steamboat Willy*, ma anche i film dei pionieri giapponesi Shimokawa, Kitayama e Masaoka. Nel 1936 la stampa nazionale annuncia l'inizio della produzione del primo film animato coreano. *Gaeggum* (Sogni di un cane) di Kim Yong-woon e Im Seok-gi dovrebbe avere per protagonista un cane antropomorfo vestito all'occidentale, ma di questo lavoro vengono girati solo centotrentaquattro metri di pellicola. Le ragioni del fallimento possono essere molte e tutte plausibili: forse gli animatori, autodidatti, si sono trovati davanti a difficoltà tecniche che non sono stati capaci di risolvere, oppure sono mancati i fondi – un'eventualità tutt'altro che infrequente anche ai nostri giorni –, o ancora è stato impossibile reperire la materia prima, ovvero la pellicola e i fogli di acetato.

Sebbene la fine dell'occupazione giapponese dia all'industria cinematografica slancio, l'abbandono di un progetto a causa della penuria di materia prima è una circostanza molto frequente. Kim Yong-wan, che aveva studiato in Giappone e aveva partecipato alla lavorazione di *Momotarō uminoshinpei* (Momotarō, il divino marinaio, 1945), fonda una casa di produzione a Seul ma non riesce a concludere alcunché sempre a causa della difficoltà di procurarsi i supporti necessari alla realizzazione di disegni animati.

Nel 1948 il paese noto fino ad allora come Corea si divide, dopo una sanguinosa guerra, in due realtà contrapposte: la Corea del Nord, o Repubblica Democratica Popolare di Corea, guidata da Kim Il Sung; e la Corea del Sud, o Repubblica di Corea, uno stato che gravita nell'orbita d'influenza statunitense e occidentale.

Come molti altri aspetti della vita quotidiana e culturale, anche l'animazione segue strade diverse nei due paesi. La Corea del Nord vede nascere il primo studio di animazione proprio nel 1948. Aperto a Pyongyang, in quarant'anni di attività lo studio produce circa duecento film animati, quasi tutti destinati all'educazione ideologica dell'infanzia. Molti di questi lavori, caratterizzati dal tono didascalico, dal disegno convenzionale simile alle contemporanee produzioni sovietiche e dall'animazione naturalistica, traggono ispirazione da novelle dedicate alla gioventù coreana composte dallo stesso Kim Il Sung.

A causa della pressione esercitata dalla dittatura, l'animazione nordcoreana non solo non è riuscita a farsi spazio sulla scena internazionale, ma non ha avuto nemmeno occasione di svilupparsi nello stesso modo con cui è invece è cresciuta nella Corea del Sud.

Il destino dell'animazione nella Corea del Sud, meno improntato all'ideologia, è più commerciale e meglio organizzato dal punto di vista industriale. Eppure, ancora negli anni Cinquanta e Sessanta il mercato è dominato dalle produzioni disneyane e giapponesi: nel 1957 viene proiettato *Peter Pan* e nel 1966 *Shōnen sarutobi Sasuke*[1] (tit. int. *Magic Boy*) di Daikuhara Akira e Yabushita Taiji. Quest'ultimo titolo in particolare rappresenta un caso distributivo eccentrico e allo stesso tempo comune per il mercato coreano: i film animati giapponesi spesso venivano distribuiti attraverso Hong Kong o nella versione doppiata in inglese, in modo che non fosse chiara al pubblico la loro effettiva provenienza. Una simile pratica – comprensibile a ridosso della seconda guerra mondiale – è stata di fatto mantenuta fino agli anni Ottanta, quando il notissimo *Akira* di Ōtomo Katsuhiro è stato presentato come un film cantonese, a riprova di quanto i rapporti tesi e controversi tra Corea del Sud e Giappone si riflettano anche in questo ambito della vita culturale.

La prima animazione coreana originale viene concepita tra gli anni Cinquanta e Sessanta, ma non si tratta di un medio o un lungometraggio, bensì di una pubblicità di un dentifricio ideata, scritta e diretta da Mun Dal-bu, il direttore della stazione televisiva Hlzk (oggi Kbs). Anche il secondo disegno animato prodotto nel paese è una réclame, questa volta di un digestivo: un uomo in abiti occidentali è colto da improvvisi crampi allo stomaco, entra in farmacia e qui ha immediato sollievo bevendo la preparazione consigliata. La perma-

1. Si tratta di un lungometraggio dal soggetto fantastico in cui si narra la storia di un ragazzino che scala una montagna alla ricerca di un mago a cui vuole sottrarre i segreti della magia. Il mago accoglie il ragazzino come suo discepolo e quando questo dovrà scontrarsi con le streghe che rappresentano le forze del male ne uscirà vincitore.

nenza del prodotto sul mercato e lo stile semplice ma efficace dell'animazione hanno permesso che quest'ultima restasse a lungo nella memoria collettiva, insieme ad altri analoghi spot realizzati per prodotti di largo consumo, attraverso meccanismi paragonabili a quelli con cui Lancillotto, Giò Condor, Calimero e altri personaggi animati protagonisti di *Carosello* si sono fissati nei ricordi di intere generazioni di italiani.

Nel campo pubblicitario debuttano Lee Sang-ho, Nelson Shin (nome occidentalizzato di Shin Neung-gyun, 1942), poi presidente della Akom Production, e Han Seong-hak, diventato famoso con uno spot di un antiacido in cui veniva usata una sinfonia di Beethoven, una scelta che sollevò numerose proteste perché giudicata irrispettosa. Ma l'autore più prolifico – e più amato dal pubblico – è Shin Dong-heon, le cui réclame animate sono realizzate secondo criteri di fluidità disneyani (ovvero usando ventiquattro disegni per ogni secondo di animazione) e con un perfetto sincrono labiale. Tanta attenzione per i dettagli va spiegata con il fatto che negli anni Cinquanta e Sessanta la televisione non era ancora molto diffusa e dunque, per raggiungere un vasto pubblico, la pubblicità era pensata per gli schermi cinematografici e in quanto tale veniva curata come un piccolo film, al punto da poter essere considerata un precursore dell'animazione degli anni successivi. E questo anche in mancanza di alcuna palese velleità artistica.

Nel 1961 l'animazione coreana compie il grande salto verso il cinema dotato di un soggetto e una sceneggiatura complessi grazie a Han Seong-hak, Park Yeong-il e Joeng Do-bin, che si uniscono per dirigere *Gaemiwa Beijangi* (La cicala e la formica), un cortometraggio a colori di cinque minuti ispirato alla nota favola di Esopo. In quattro mesi, *Gaemiwa Beijangi* viene completato nelle solite precarie condizioni economiche: gli animatori sono infatti obbligati a disegnare sui fogli di acetato, filmare il risultato, ripulire i fogli e ricominciare da capo. Nel 1963 Park Yeong-il e Jeong Do-bin producono altri due film, uno didattico e l'altro ispirato a un fumetto locale. Anche Nelson Shin realizza la propria versione di un racconto tradizionale in cui una giovane rana non dà mai retta alla propria madre finendo nei guai.

Il 1961 porta un'altra trasformazione nella vita dei sudcoreani: il 16 maggio il governo passa nelle mani dei militari e questi manterranno il potere fino agli anni Novanta. Le conseguenze sull'industria cinematografica sono essenzialmente due: la promulgazione di leggi protezioniste troppo drastiche finisce paradossalmente per bloccare le produzioni locali e, quand'anche le pellicole vengono terminate, il controllo della censura è talmente stretto che spesso queste non arrivano nelle sale.

Due sono gli argomenti, spesso pretestuosi, adottati dai censori per decretare la fine di un'opera cinematografica: l'apologia di comunismo e l'oscenità. Forse proprio per questo, a partire dal 1965, aumenta la produzione di film per ragazzi: in questi i registi individuano un maggior margine di libertà per poter esprimere le proprie idee. Il primo titolo di grande successo è *Even the Sky Is Sad* di Kim Soon-yong, ma di questo film si sono perse sia le copie positive sia il negativo. Il secondo titolo amatissimo dal pubblico e dalla critica è *Hong Gildong* (1967) di Shin Dong-heon, il primo lungometraggio animato realizzato in Corea del Sud.

Shin Dong-heon (1927) inizia la sua attività fondando uno studio a conduzione familiare. Nel corso dei decenni questa impresa cresce fino ad avere un centinaio di dipendenti capaci di realizzare animazione tradizionale e computerizzata. Irrequieto, curioso e grande ammiratore di Tezuka Osamu, Shin affronta l'animazione da assoluto principiante. Anche per lui l'esordio avviene nella pubblicità e, dopo sei anni di cortometraggi, Shin decide di ampliare i propri orizzonti creativi e avvia la produzione di *Hong Gildong*. Il titolo deriva dal nome del protagonista, nome molto comune e divenuto proverbiale in Corea, ed è basato su una storia a fumetti scritta e disegnata da Shin Dong-woo, fratello più giovane di Dong-heon, a sua volta ispirata a una leggenda tradizionale in cui un uomo comune riesce a ribaltare la propria posizione di svantaggio.

Hong Gildong è un figlio illegittimo che il padre cerca ripetutamente di uccidere perché convinto che il bambino sia segnato da una maledizione. Da adulto, Gildong diventa un popolarissimo bandito che ruba ai ricchi per aiutare i più poveri, protetto dalla gente ma braccato dal governo con l'accusa di essere un traditore. Dopo ripetuti e fallimentari tentativi di cattura, a Gildong viene offerto il ministero della guerra e lui accetta. Per un po' l'essere inquadrato in un'istituzione non gli è di peso, ma ben presto le sofferenze della popolazione coreana lo spingono a viaggiare verso Nanchino per cercare di migliorare la situazione dei suoi concittadini. Durante il viaggio Gildong libera dai demoni un intero paese e ne diventa il nuovo re. Non avrebbe più nessun motivo di allontanarsi da lì ma, alla notizia della morte del padre, ritorna sui propri passi per compiere il proprio dovere di figlio alle esequie. Infine, vive una vita lunga e felice nel regno che si è conquistato con il valore e non attraverso i privilegi.

Hong Gildong è prodotto dalla Seki, ovvero la casa di distribuzione concessionaria esclusiva dei film Disney per la Corea. I motivi per cui la Seki si lancia nella produzione di film animati autoctoni sono due: le nuove norme pre-

vedono che i cinema in cui vengono proiettati film stranieri dedichino alla produzione locale dai sessanta ai novanta giorni all'anno e la Seki, in quanto maggiore proprietaria di sale, deve avere titoli nazionali accattivanti da proporre nei giorni prescritti dalla legge. Inoltre, considerata l'attività censoria, impegnare capitali su pellicole dal vero per gli adulti è troppo rischioso, mentre l'animazione per ragazzi è più libera e sicura.

Il film si rivela un clamoroso successo: Shin ricorda come la polizia intervenisse per garantire la circolazione nelle strade attorno ai cinema affollati di spettatori. Se si considera l'entità delle produzioni cinematografiche in generale e di quelle animate in Europa, negli Stati Uniti o in Giappone in quegli anni, si comprende quanta pazienza, incoscienza e dedizione sia costato un film di circa ottanta minuti con più di centoventicinquemila disegni realizzato con uno staff ridotto, in condizioni precarie e con la costante penuria dei materiali essenziali. La mancanza di esperienza porta i disegnatori a completare anche diversi minuti di animazione prima di accorgersi di grossolani errori di movimento che ne impediscono l'utilizzo; l'assenza di locali adeguati e l'umidità della stagione delle piogge fanno incollare uno con l'altro i fogli di acetato rendendoli inservibili; le limitazioni imposte sulle importazioni impediscono un costante rifornimento di colore e acetato e, quando anche la pellicola inizia a scarseggiare, Shin si rassegna a recuperare bobine scadute gettate dall'esercito statunitense.

L'inatteso favore del pubblico lo spinge però a impegnarsi in un secondo lungometraggio nuovamente ideato insieme al fratello Shin Dong-woo, *Hopi wa Chadol Bawi* (Hopi e Chadol Bawi, 1967). L'opera viene ricordata perché per la prima volta nell'animazione coreana la sincronizzazione del labiale è utilizzata in un lungometraggio, ma i costi per la sua realizzazione si rivelano pesanti. A causa di questo film Shin lascia la Seki.

Dal 1974 al 1980 Shin dirige la Universal Art Company, uno studio che lavora su commissioni americane e giapponesi, ma la compagnia fallisce e il regista lascia la Corea. Per tre anni Shin viaggia in Canada e negli Stati Uniti visitando i parchi naturali e disegnando paesaggi che rivende per poter proseguire il viaggio. L'ultimo suo lavoro come animatore è del 1993 e consiste nei titoli di testa del film *Teenager Mutant Ninja Turtles* di Stuart Gillard. Attualmente Shin disegna, dipinge e, a chi gli chiede se pensa a un ritorno al cinema animato, risponde: «Non voglio più fare lavori così rischiosi come l'animazione».

Alla ricerca di un'identità creativa: l'animazione sudcoreana contemporanea

Mentre la produzione sembra accelerare vertiginosamente, il pubblico comincia a disertare le sale: la televisione si sta diffondendo rapidamente e i film vengono messi da parte a favore delle serie televisive, per lo più importate dagli Stati Uniti e dal Giappone. Non c'è più interesse a realizzare lavori originali e, pur di non rischiare, si preferisce lasciare campo libero agli stranieri.

Di fatto l'animazione coreana come espressione originale e creativa cessa di esistere, mentre l'animazione come fatto tecnico comincia ad acquistare un'importanza sempre maggiore. Negli anni Settanta e Ottanta, infatti, la Corea diventa il luogo ideale in cui intercalare, colorare o animare film e serie televisive prodotti negli Stati Uniti, in Giappone e in Europa.

Non solo le multinazionali come la Disney utilizzano gli studi coreani, ma si assiste a veri e propri casi di colonizzazione: il Rough Draft Studio, ad esempio, ha sede in Corea ma è stato fondato dal produttore californiano Gregg Vanzo e dal 1991 a oggi ha animato e intercalato serie televisive famosissime quali *Futurama*, *Beavis & Butt-Head*, *Mucca e Pollo*, *Daria*, *Le Superchicche*, *Samurai Jack* e *SpongeBob*. L'autoctona Akom, attiva dal 1985, ha invece animato in esclusiva le prime due stagioni dei *Simpsons*, mentre Dr Movie tratta solo con committenti giapponesi ed è intervenuta nella serie *Blue Submarine No. 6* e nei film *Cowboy Bepop*, *Ghost in the Shell*, *Jin-Roh* e *Metropolis*.

La manodopera, tecnicamente preparata ed efficiente ma poco costosa, permette di concludere i lavori rapidamente e a costi ridotti, anche se si tratta di condizioni che possono soddisfare le esigenze di produzioni seriali e non di lavori di elevata qualità artistica. Si tratta comunque di un'attività economica di portata consistente che non è stata trascurata nemmeno dal punto di vista governativo: considerato che a partire da circa la metà degli anni Novanta il novantotto per cento dei prodotti esportati dalla Corea del Sud ha a che fare con l'animazione, il governo ha previsto esenzioni fiscali per gli *studios*, ha organizzato a Seul l'International Cartoon and Animated Festival e ha incentivato le produzioni locali istituendo un premio annuale per la migliore opera animata. Diverse università propongono inoltre corsi di studio dedicati all'animazione, in modo da incentivare la formazione in questo settore.

Se si paragona questo sforzo di promozione e investimento a quello pressoché nullo sostenuto da altri paesi in cui si produce o si è prodotta animazione di qualità – la stessa Italia, ad esempio – è facile capire che, se fino a poco tempo fa la produzione coreana è stata improntata a criteri seriali e industriali, nel prossimo futuro si potrebbero ottenere risultati diversi e sorprendenti.

Il lungo tirocinio alla «catena di montaggio» ha dotato gli animatori coreani di solide basi tecniche, e non c'è dubbio che queste finiranno per congiungersi alla ricerca artistica.

Pur restando la Corea del Sud un paese ricchissimo di studi che lavorano per terzi, con l'ingresso nel XXI secolo gli equilibri sembrano essersi già modificati in questa prospettiva. Ad esempio, dal 2003 la Saerom Animation Inc affianca all'animazione degli statunitensi *Johnny Bravo* e *I Puffi* produzioni originali destinate al mercato interno. Ma sono soprattutto due recenti lungometraggi ad aver mutato la percezione della cinematografia animata coreana non solo fra gli addetti ai lavori, ma anche fra il pubblico: *Mari Iyagi* (*My Beautiful Girl*, *Mari*, 2001) di Lee Sung-gang e *Wonderful Days* (2003) di Kim Moon-saeng.

L'opera di Lee Sung-gang (1962), premiata nel 2002 al festival di Annecy, mostra quali potenzialità artistiche si siano sviluppate all'ombra della ripetitività. *Mari Iyagi* non è solo il primo film animato coreano a prevedere un budget consistente e sofisticate tecniche di integrazione tra disegno bidimensionale e tridimensionalità generata al computer, ma cerca di conciliare le esigenze della tecnologia con quelle della storia raccontata. Dopo anni di separazione, Nam-woo e Jun-ho si ritrovano ormai adulti e ricordano l'ultima estate trascorsa insieme, una stagione magica non solo per l'amicizia che li legava ma anche perché segna il loro definitivo abbandono dell'infanzia. Spinti dai comuni ricordi, i due compagni si allontanano sulle ali della memoria da Seul ritornando nel villaggio di pescatori in cui sono cresciuti, dove viveva la ragazza amata da uno ma corteggiata dall'altro e in cui Nam-woo racconta di aver trovato un passaggio attraverso cui raggiungere un mondo fantastico attiguo a quello reale. In questo ambiente dai colori soffusi e incantevoli, Nam-woo incontra la misteriosa Mari, la quale lo aiuta ad affrontare le numerose difficoltà che lo assillano, dalla morte della nonna all'imminente trasferimento, fino all'accettazione di un nuovo padre. Una terribile tempesta chiuderà il passaggio al mondo di Mari e con essa si concluderà anche l'estate più importante di Nam-woo.

Lee Sung-gang sembra rifarsi in *Mari Iyagi* ad ambientazioni tipiche di alcuni film prodotti dallo Studio Ghibli, quali *Mimi o sumaseba* (Se ascolti attentamente) di Kondō, *La città incantata* o *Tonari no Totoro*, tutte opere in cui gli stati d'animo tipici dell'età di passaggio offrono l'accesso a mondi invisibili alla maggior parte delle persone. In realtà lo stile del regista coreano è molto personale e definito, i protagonisti hanno caratteri e aspetto originali e le tecnologie digitali usate per riprodurre gli sfondi ad acquerello che delineano il mondo di Mari mostrano una sensibilità pittorica e una fantasia creativa spiccate e singolari.

È vero che sin dalle origini il *design* delle animazioni coreane sembra debitore di quello giapponese, ma alle spalle i due paesi hanno una tradizione artistica e un linguaggio visivo che presentano molti punti in comune. Non va inoltre dimenticato che per gli animatori asiatici contemporanei il modello da seguire, ammirare o rifiutare è quello nipponico, non quello statunitense, e non solo per quanto riguarda l'animazione.

Sicuramente *Wonderful Days* di Kim Moon-saeng deve molto all'ottima accoglienza che *Mari Iyagi* ha avuto in tutto il mondo, perché un progetto articolato e impegnativo come quello sostenuto dal regista ha richiesto uno spiegamento di forze tale – cinque anni di lavoro, uno staff di trecento persone e dieci milioni di dollari di budget – da non potersi permettere un salto nel buio.

Wonderful Days è ambientato sul pianeta Terra devastato e inquinato dalle guerre: i sopravvissuti più privilegiati vivono nella città di Ecoban mentre alle sue porte, nella città di Marr, si accalcano rifugiati e diseredati. Ecoban trae l'energia necessaria alla propria sopravvivenza dall'inquinamento circostante e, quando i livelli di questo si abbassano, viene deciso di attaccare Marr in modo da risolvere con un'unica mossa sia la crisi energetica sia il problema della pressione sociale. Shua, ex cittadino privilegiato passato alla causa di Marr, cerca di sabotare l'intelligenza artificiale che governa Ecoban ma, nel farlo, si ritrova di fronte a Jay, amica d'infanzia e ora guardia di sicurezza a Ecoban: il conflitto collettivo diventa anche personale quando Jay deve decidere tra il senso del dovere e la lealtà verso un amico.

Da un punto di vista narrativo, *Wonderful Days* utilizza temi e ambientazioni ricorrenti soprattutto negli *anime*, e anche alcuni personaggi sono debitori di uno stile messo a punto dai *character designer* giapponesi; non di meno, sul piano visivo il risultato è di alto livello. Per la prima volta viene usata in un film animato la *multimation*, una tecnica pensata per il cinema dal vero – la saga di *Harry Potter* ne è un esempio – che consente di sovrapporre animazione tradizionale, animazione tridimensionale computerizzata e modellini per gli sfondi e le scenografie. Questo procedimento lungo e costoso permette di ottenere una straordinaria profondità di campo e sfondi molto dettagliati; inoltre, usando dei veri set in miniatura, la resa di effetti speciali come la nebbia o il fumo è più incisiva.

Anche le tecnologie di ripresa adottate sono ugualmente eccezionali: in *Wonderful Days* è stato impiegato un prototipo di macchina da presa digitale Sony Hdw-F900 usato in precedenza solo per *Star Wars – Episodio II – L'attacco dei cloni*, mentre l'obiettivo scelto – un Frazier della Panasonic – ha permesso di mettere a fuoco sia i dettagli vicinissimi sia quelli molto lontani. Il risul-

tato finale è un film di grande impatto visivo, attento alla resa del dettaglio e con sequenze di eccezionale bellezza, a cui si succedono momenti di minore tensione emotiva nei quali l'aspetto tecnico sembra avere il sopravvento su quello narrativo. Si tratta di un rischio quasi inevitabile quando si affronta un progetto di tale grandiosità, ma nel contesto del cinema animato coreano ciò è considerabile alla stregua di un peccato veniale, necessario per provare in patria e all'estero che è possibile costruire anche nell'animazione l'identità, la tipicità e la visibilità che distinguono il cinema coreano dal vero.

Testi
Kim Moon-Saeng

Da Alessandro Bellondi, Intervista a Kim Moon-saeng*, in «eMotion», n. 10 (ottobre-novembre 2004), pp. 30-31*

Il design visivo del film è molto interessante, e fonde elementi che provengono da stili diversi, sia occidentali sia orientali. Quali sono state le fonti d'ispirazione di Wonderful Days*?*

Lo stile visivo di *Wonderful Days* potrebbe essere comparato alla cucina *fusion*. Per esempio, è un *bulgoggi* coreano grigliato con erbe cinesi e servito con contorno di salsa francese. Ho tentato di proporre un'animazione che potesse essere capita e accettata da spettatori di cultura differente: ho preso ispirazione da *Heavy Metal* per i personaggi e da Gaudi per le costruzioni organiche, ma anche dai disegni tradizionali coreani, e da tanto altro ancora.

[...] *Qual è stato l'aspetto più difficile che vi siete ritrovati a gestire durante la produzione del film? Cosa vi ha spinti a utilizzare le miniature?*

Francamente, la parte più difficile di tutta la produzione è stata... cercare i finanziatori! Per quanto riguarda le miniature, invece, devo dire che sono abituato a usarle, dato che ho un sacco di esperienza maturata nei lavori per la pubblicità. Ero sicuro che le miniature potessero fornire la giusta profondità, per far sembrare il tutto ancora più reale. Con *Wonderful Days* ho voluto mostrare una sequenza di giorni: quello della Pioggia, seguito dal giorno della Nebbia, da quello del Lampo, del Vento e, infine, dal giorno della Luce del Sole, che porta con sé la Speranza. Questa è la metafora che ho scelto per mostrare il percorso emotivo di Jay, la protagonista femminile, oltre che per indicare la strada che riporta alla luce del sole. Se avessi la possibilità di rifarlo, mi piacerebbe esprimere meglio questi dettagli.

[...] *Quali sono i suoi progetti per il prossimo futuro? Pensa che la Corea sia pronta a ripetere un'esperienza ad alto budget per un film d'animazione?*

Sto valutando la possibilità sia del sequel di *Wonderful Days* sia di un prodotto di animazione per bambini legato alla musica, ma c'è anche l'idea di un film d'azione e arti marziali basato sulla storia della Corea. [...] Il mio primo compito è stato dimostrare che la Corea potesse sviluppare in proprio un film d'animazione, e credo che in futuro ci saranno altre possibilità di fare film, sia d'animazione che dal vero, con grossi investimenti alle spalle, soprattutto per mezzo di coproduzioni.

Quando ha iniziato a pensare di voler fare animazione?

Ho cominciato a interessarmi d'animazione quando ero ancora alle elementari. Mi piacevano le serie televisive, per la maggior parte provenienti dal Giappone, come l'*Uomo Tigre* o *Kimba*. E mi piaceva creare piccoli sketch animati per i miei amici, utilizzando gli angoli delle pagine di libri e quaderni. Quando ho finalmente iniziato a fare il regista, ancora non specializzato, il mio primo lavoro è stato uno spot per una marca di scarpe. In seguito mi è capitato di dover dirigere una serie di pubblicità animate per una gomma da masticare, per la quale ho ricevuto anche un premio. Allora ho pensato che per migliorare avrei dovuto specializzarmi, e mi sono concentrato principalmente sull'animazione, sia disegnata sia in plastilina o in altre tecniche. All'università mi sono laureato in *visual design*, e quando ero ancora studente mi piaceva realizzare collages unendo tra loro un sacco di materiali diversi e d'immagini realizzate da altri per creare qualcosa di totalmente nuovo. Ho anche preso un master in scenografia: ero molto interessato all'uso dello spazio sul set. Tutte le pubblicità che ho realizzato erano in un modo o nell'altro parti di me, del mio modo di vedere le cose e della mia immaginazione. In più, in varia parte sono state un ottimo banco di prova per testare la tecnologia che ho poi utilizzato in *Wonderful Days*.

Cosa pensa dell'animazione giapponese e della sua influenza su quella coreana?

Il Giappone non influenza solo la Corea, ma il mondo intero, e non solo per quel che riguarda l'animazione, ma anche per altri aspetti culturali. Lo ritengo più un fatto positivo che negativo.

Guarda spesso animazione realizzata negli Usa o in Europa?

Seguo quasi tutti i prodotti Disney e i cortometraggi europei.

Il suo film di animazione preferito di tutti i tempi?

Nausicaä di Hayao Miyazaki.

PARTE QUARTA

L'Oceania

La Nuova Zelanda

Il cinema di animazione fa la sua comparsa ufficiale in Nuova Zelanda nel 1941, quando viene fondata la National Film Unit, un ente statale destinato a produrre documentari e film ispirati alle tradizioni neozelandesi e maori, secondo un progetto simile a quello seguito in Canada dal National Film Board[1]. Eppure dovranno passare ancora alcuni decenni perché la produzione animata smetta di essere complementare a quella dal vero. I maggiori segni di indipendenza si notano soprattutto nelle produzioni slegate da progetti e sovvenzioni statali: il primo *studio* stabile è fondato dallo scozzese Robert Morrow (1918-1980) e inevitabilmente deve la sua sopravvivenza alle produzioni per la pubblicità. Anche in Nuova Zelanda non mancano i pionieri e gli sperimentatori individuali e tra essi va ricordato Fred O'Neill (1920-1985) che inizia ad animare dei pupazzi e ben presto passa alla plastilina realizzando *Plastimania* (1958), un film molto apprezzato anche all'estero. O'Neill lavora tanto per il pubblico infantile che per quello adulto e trae sempre ispirazione dalla tradizione e dalle leggende maori. È il caso, ad esempio, di *Hotupatu and the Bird-woman* (Hotupatu e la Donna Uccello, 1962), in cui il soggetto tradizionale è accompagnato da canti indigeni registrati sul campo all'inizio del XX secolo; o di *The Great Fish of Maui* (Il grande pesce di Maui, 1967), in cui l'eroe culturale Maui pesca dalle profondità dell'Oceano l'isola della Nuova Zelanda.

Negli anni Sessanta la presenza della televisione come principale committente si fa sempre più importante e le richieste spaziano dai programmi educa-

1. Nel corso dei decenni sono molti gli animatori che traggono ispirazione dalla cultura maori sia per i soggetti sia per lo stile grafico delle loro opere. Tra questi merita ricordare il cortometraggio di Joe Wylie e Susan Wilson che in *Te Rerenga Wairna* (1984) descrivono il viaggio dell'anima verso la sua sede eterna.

tivi alle sigle. I Paint Pot Film Studios sono la prima realtà locale a produrre una serie televisiva interamente neozelandese, sebbene l'ambientazione sia quella del Far West dato che il programma è destinato al mercato statunitense. Pur permettendo agli animatori locali di vivere del proprio lavoro è anche vero che – qui come altrove – le serie televisive sottraggono spazio, fondi ed energie creative allo sviluppo di un cinema d'animazione nazionale. In Nuova Zelanda esso si affranca e assume un aspetto più definito e riconoscibile solo a partire dagli anni settanta, in particolare grazie a *The Boy Who Bounced* (Il ragazzo che rimbalzava, 1978) di Murray Freeth. Ancora più limitata è la produzione d'autore, di fatto presente solo all'interno della National Film Unit e legata ai nomi di Larry Nelson e Robert Stenhouse.

Nato in Inghilterra, Nelson (1943) è attivo nella Nfu dal 1972 fino al 1981 e di questo periodo va ricordato *Parallel Line* (Linea parallela), un film didattico sull'evoluzione della Nuova Zelanda sia dal punto di vista geologico sia da quello naturalistico e umano. Come i vari aspetti dell'evoluzione si sviluppano l'uno a fianco dell'altro, così delle linee parallele si modificano e compiono metamorfosi tali da permettere allo spettatore di recepire il messaggio didattico senza rinunciare a uno stile chiaro e preciso. Nel 1987 Nelson realizza un altro lavoro didattico-documentario: *Spacescape* (Paesaggio spaziale) è dedicato all'uso e all'abuso dei videogiochi da parte degli adolescenti.

Robert Stenhouse (1944) arriva alla Nfu nel 1980 e si specializza in titoli e in sequenze animate destinati a film dal vero. La sua opera interamente animata più importante è *The Domino* (Il domino, 1981) in cui ironizza sulla capacità della burocrazia di stroncare la vita di un individuo sia sul piano sociale sia su quello personale. Con Stenhouse l'animazione neozelandese ottiene la prima nomination all'Oscar grazie a *The Frog, the Dog and the Devil* (La rana, il cane e il diavolo, 1986) un film basato su un racconto tradizionale in cui si narrano con disegno tagliente e brillanti effetti speciali le conseguenze di una notte di bisboccia di un pastore.

La data più significativa per la recente storia dell'animazione locale è il 1986, quando viene completato *Footrot Flats – The Dog's Tale* (Footrot Flats – Il racconto del cane). Il film è basato sui fumetti di Murray Ball, il quale firma anche regia e sceneggiatura di un film che in patria riscuote un buon successo. Footrot Flats è una fattoria situata nel cuore rurale della Nuova Zelanda, e in questo luogo mitico si manifesta tutta la nostalgia per un mondo tradizionale ma anche pervaso da autoironia e senso dell'umorismo. Il personaggio di Dog – un cane che si altera ogni volta che qualcuno tenta di pronunciarne il nome – è il filo conduttore di una serie di vicende che coinvolgono gli abitanti umani

e animali della fattoria, i vicini e la natura circostante. Ammiratore fin da bambino dei personaggi disneyani e di Tom e Jerry, Ball riesce a riprodurre gli animali in modo antropomorfo senza snaturarli e senza alterarne gli aspetti più selvatici e irriducibili. Se il fumetto è stato un successo considerevole – da esso è stato tratto un musical e per qualche tempo gli è stato dedicato un parco tematico – anche il film è stato molto apprezzato dal pubblico e dagli addetti ai lavori. Il disegno infatti mantiene la freschezza del fumetto e il racconto si concentra su quella descrizione acuta e divertente di usi e costumi locali che ha fatto la fortuna della striscia di Ball.

Da un punto di vista produttivo, però, le cose appaiono in tutt'altra luce: sebbene il film vanti il primato di primo lungometraggio animato neozelandese e sia impregnato della cultura del paese, di fatto la lavorazione è avvenuta in Australia, segno che in Nuova Zelanda mancano ancora le adeguate sovrastrutture per produrre un film animato di ampio respiro. All'inizio del XXI secolo questo svantaggio sembra destinato a colmarsi grazie alla presenza della Weta Workshop che, partendo da una forma molto specifica di animazione – ovvero quella destinata a produrre effetti animati per film dal vero – potrebbe sviluppare nel paese strutture adatte a formare nuovi talenti. La compagnia non è nata pensando all'animazione ma è stata creata perché i suoi fondatori, il regista Peter Jackson (1963) e i suoi coetanei e amici Richard Taylor e Tania Rodger volevano dotare l'industria cinematografica neozelandese di strutture adatte alla creazione di effetti speciali, in modo che non fosse più necessario rivolgersi all'estero. Vent'anni dopo Weta Workshop è nota non solo per gli effetti speciali de *Il Signore degli anelli*[2] ma anche di serie televisive come *Hercules* e *Xenia* e di film come *Master & Commander – Sfida ai confini del mare* (*Master and Commander: The Far Side of the World*, 2003) di Peter Weir, *L'ultimo samurai* (*The Last Samurai*, 2003) di Edward Zwick, *Io Robot* (*I, Robot*, 2004) di Alex Proyas, *Van Helsing* (2004) di Stephen Sommers e *Le Cronache di Narnia – Il Leone, la Strega e l'Armadio* (*The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*, 2005) di Andrew Adamson. Se produzioni di così alto livello possono garantire quella stabilità economica che spesso manca in condizioni più artigianali, il rischio è che ancora una volta tutte le energie creative vengano assorbite in una sola direzione, continuando a lasciare l'animazione locale in uno stato di difficile sopravvivenza.

2. Nello specifico va ricordata la creazione e l'animazione digitale tridimensionale del Gollum, elaborato a partire dalla gestualità acquisita in *motion capture* dell'attore Andy Serkis (1964).

L'Australia

In Australia il cinema dal vero conosce una stagione ricca e vivace dal 1896 fino all'avvento del sonoro, quando inizia un lungo periodo di stallo che si conclude solo negli anni Settanta del Novecento con l'apparizione sulla scena internazionale di registi come George Miller e Peter Weir. Per quanto riguarda il cinema di animazione qui, come in altri paesi «periferici», tutto è lasciato all'iniziativa di isolati sperimentatori che si concentrano soprattutto sulla satira politica, i film di propaganda o didattici e la pubblicità. Il primo a dare all'animazione un carattere più definito è Eric Porter (1911-1983) che, affascinato da Mickey Mouse, organizza uno *studio* per la produzione di pubblicità animate, attività che gli permette di continuare a lavorare anche quando i suoi progetti più ambiziosi si trasformano in fallimenti economici, come nel caso di *Waste Not, Want Not* (Non sprecare, non volere, 1938), un lungometraggio fedele alla lezione disneyana in cui i protagonisti sono degli animali antropomorfi scelti tra la fauna locale. Eppure Porter ha l'indubbio merito di rischiare per dare stabilità all'animazione e spazio a molti giovani talenti. La nascita della televisione lo vede attivo e gratificato da maggiore successo: sue sono le versioni animate di Charlie Chan e Gianni e Pinotto realizzate per il mercato americano. Anche il primo lungometraggio animato australiano, *Marco Polo Junior vs The Red Dragon* (Il giovane Marco Polo contro il Drago Rosso, 1972), è opera di Porter: il film racconta le avventure di un discendente del famoso viaggiatore veneziano e, usando uno stile tradizionale e avvincente, riesce ad attirare un discreto numero di spettatori.

La prima serie televisiva animata australiana vede la luce nel 1966 con *King Arthur and the Square Knights of the Round Table* (Re Artù e i cavalieri della Tavola Rotonda). La serie, distribuita anche in Italia, è composta da trentanove episodi di circa mezz'ora ed è prodotta dallo studio Air Programs International

(Api), la prima struttura di dimensioni industriali del paese. Il tono scelto per raccontare le vicende di re Artù e dei suoi cavalieri è quello dissacrante della parodia, mentre lo stile grafico si rifà a quello messo a punto dagli artisti Upa, ovvero spigoloso, nevrotico e sostenuto da colori piatti senza ombre o sfumature; l'animazione invece è scarna come nella maggior parte delle serie televisive ed è limitata al labiale e a pochi altri gesti espressivi, ricordando in questo quella de *Gli antenati* o di altre «sit-com a disegni animati» di Hanna e Barbera.

Regista della serie è Zoran Janjic, un animatore formatosi alla scuola di Zagabria. Dopo aver declinato l'offerta di codirigere *Yellow Submarine*, Janjic assume la direzione della Api e nel 1969 avvia un progetto destinato a grande popolarità e fortuna economica: l'adattamento a disegni animati di classici per ragazzi della letteratura anglosassone quali *Canto di Natale* o *La leggenda di Sleepy Hollow*. Nel 1971 la Hanna-Barbera commissiona alla Api una serie di diciassette episodi intitolata *Funky Phantom* (Il fantasma spaventato) e il rapporto di lavoro e amicizia che si stabilisce tra Janjic e Hanna porterà alla nascita nel 1972 della Hanna-Barbera Australia, uno studio in cui si produrrà il venticinque per cento delle serie destinate alle televisioni di tutto il mondo e in cui si formeranno molti animatori australiani delle generazioni successive. Dato che all'inizio la Hanna-Barbera Australia si avvale dei migliori talenti della Api, la conclusione è inevitabile: la Air Programs International cessa di esistere e viene assorbita dal colosso americano, a sua volta rilevato più di vent'anni dopo dalla Disney Australia[1].

Pochi altri sono gli studi che vivono di sola animazione senza accettare commesse pubblicitarie e tra questi va ricordato Jollification Cartoon, fondato da Anne Jolliffe (1933), già assistente di George Dunning per *Yellow Submarine*. Lo studio è diventato famoso per la serie per bambini *The Bunyip* (Il Bunyip) in cui viene ripresa la vecchia tecnica dello *slash system* messa a punto da Barré. Allo stesso tempo Jolliffe cerca di spingere l'animazione verso scelte più sperimentali e autoriali e da questo punto di vista il suo lavoro meglio riuscito e più noto è il cortometraggio comico *The Maitland & Morphet String Quartet* (Il quartetto d'archi Maitland & Morphet, 1998), basato su un testo del commediografo australiano Nicholas Enright.

Una personalità unica nel panorama australiano è Yoram Jerzy Gross (1926), musicista, animatore e produttore polacco che si stabilisce in Australia

1. La sede australiana della Disney sembra destinata a un futuro sempre più brillante, soprattutto dopo il successo di produzioni cinematografiche come *Il libro della giungla 2* (*The Jungle Book 2*, 2003) di Steve Trenbirth, interamente realizzata al di fuori dagli Stati Uniti.

nel 1968 dopo un soggiorno in Israele. Si può ben dire che, con gli studi sul movimento e il colore realizzati alla fine degli anni Cinquanta e con il lungometraggio a pupazzi animati *Joseph the Dreamer* (Giuseppe il Sognatore, 1961), Gross avvia la produzione di film animati in Israele e la sua attività si rivelerà di importanza cruciale anche in Australia, il paese che sceglierà come definitiva residenza. Qui Gross fonda insieme alla moglie Sandra uno studio e si rassegna a lavorare per la pubblicità fino a quando non trova nei bambini gli interlocutori ideali e nelle serie televisive il mezzo per garantirsi la sopravvivenza economica e la libertà creativa. Il primo successo arriva con *Dot and the Kangaroo* (Dot e il canguro, 1977), un film basato sull'omonimo romanzo di Ethel Pedley, una delle scrittrici per l'infanzia più amate dal pubblico australiano: la piccola Dot si perde nel *bush* ed è salvata da un canguro che l'accoglie nel proprio marsupio e la porta alla scoperta della fauna locale. In *Dot and the Kangaroo* Gross riprende dal vero gli ambienti naturali e su questi sovrappone i disegni animati realizzati in uno stile solare e mai banale. La particolare scelta tecnica e stilistica diventa un tratto peculiare dello stile di Gross e ne decreta il successo mondiale: il film è distribuito in ventisette paesi e a esso ne seguono altri sette, tutti dedicati alla bambina esploratrice. Nel 1980 viene completato anche *Sarah*, una sorta di manifesto delle tematiche che più stanno a cuore a Gross, ovvero l'antimilitarismo, il rispetto di sé, degli altri e della natura: durante la seconda guerra mondiale Sarah, una bambina che vive in un bosco protetta dagli animali, cerca di fermare il passaggio delle armi facendo crollare un ponte. Tra le serie televisive create da Gross le più famose sono: *Blinky* (*Blinky Bill*), incentrata sull'omonimo Koala, timido, indipendente e ribelle creato negli anni Trenta da Dorothy Wall; *Flipper il delfino bianco* (*Flipper & Lopaka*), dedicato all'amicizia tra un delfino e dei piccoli umani; e *Tabaluga*, una serie amatissima in Germania sull'ultimo drago rimasto sulla Terra. Negli ultimi anni lo studio si è fuso con la tedesca Em.Tv e ha avviato numerose produzioni con svariati partner internazionali.

Un'altra realtà produttiva in espansione è lo studio Animation Works, specializzato in serie televisive perlopiù dedicate al pubblico infantile quali *The Silver Brumby* (Silver cavallo selvaggio) e *The New Adventures of Ocean Girl* (Le nuove avventure della ragazza dell'oceano). Nel 2000 lo studio australiano, associato alla canadese Nelvana, ha prodotto *Quads!* (Quadruplo!), una commedia dai toni grotteschi su un tetraplegico e i suoi amici basata sui fumetti di John Callahan, apprezzato autore statunitense che si è ispirato alla sua stessa biografia per realizzare una striscia pubblicata ormai da vent'anni. La novità della serie, a parte il tema e il taglio narrativo entrambi pensati per un

pubblico adulto, è data dall'utilizzo dell'animazione in Flash, relativamente poco costosa e di veloce esecuzione tecnica.

Se quello infantile è considerato il pubblico di elezione per gli animatori australiani non stupisce che per avere il primo film animato per adulti si debba attendere il 1981, quando Alexander Stitt (1937) realizza *Grendel, Grendel, Grendel*, ispirato alla saga norvegese di Beowulf secondo la versione dello scrittore americano John Gardner. Come per l'Artù di Janjic, anche in questo caso prevale una rilettura satirica della nobile ed enfatica avventura epica e l'enorme mostro verde che dà il titolo al film è dipinto come un essere diviso tra un inopportuno amore per gli umani e l'istintivo desiderio di terrorizzarli.

Anche il cinema d'autore sperimentale si sviluppa solo recentemente, pur con risultati di ottima qualità. Tra i nomi più noti si possono ricordare la ballerina, coreografa e animatrice polacca Antoinette Starkiewicz (1950), da sempre dedita allo studio della rappresentazione del movimento e di recente approdata alla sperimentazione digitale con *Zipper* (La cerniera lampo, 1998), una storia umoristica della moda femminile attraverso l'evoluzione della cerniera lampo; e Bruce Petty (1929) , l'unico animatore australiano ad aver vinto un Oscar, amante della satira tagliente e cerebrale ben rappresentata dall'irriverente biografia *Karl Marx* (1977). Particolarmente interessante è il lavoro di Dennis Tupicoff (1951), che adotta uno stile sempre diverso in base al genere di storia raccontata: un documentario come *The Darra Dogs* (I cani di Darra, 1993), dedicato ai cani randagi, ricorre a disegni realistici, raffinati e pittorici; la satira *Dance of Death* (La danza della morte, 1983) mostra l'assuefazione alla morte e alla violenza del pubblico televisivo con tratti grotteschi e macabri e un'animazione ridotta all'osso; il poetico e drammatico *Into the Dark* (Nel buio, 2001) rappresenta attraverso delle silhouette i ricordi di un uomo al termine della vita. Ma è nell'ultimo decennio del Novecento che la produzione sperimentale si è intensificata, rivelando numerosi nomi capaci di distinguersi per originalità e anche per una certa «aria di famiglia» che lega i loro lavori, al punto che si è cominciato a parlare di una vera e propria scuola australiana. Tra tutti si possono ricordare Sarah Watt e Adam Benjamin Elliot.

Sarah Watt (1958) è autrice di cortometraggi a disegni animati ad acquerello che trasformano episodi autobiografici in riflessioni sulle reazioni istintive e sull'emotività. Per farlo l'autrice utilizza il colore in modo pittorico e le ambientazioni dei suoi cortometraggi, sebbene realistiche, assumono una sfumatura intimista ed espressionista. Spesso le animazioni di Watt sono legate all'acqua, quella circoscritta di una piscina ma anche quella infinita del mare. La ricca gamma di verdi e blu definisce gli spazi e le protagoniste, tutte donne im-

pegnate a compiere azioni comuni come passeggiare in riva al mare o nuotare in piscina, durante le quali emerge un mondo interiore di cui gli spettatori riescono facilmente a condividere l'intensità drammatica e l'ironica leggerezza. *Living With Happiness* (Vivere con la felicità, 2001), ad esempio, mostra una neomadre mentre passeggia in riva al mare e immagina le diverse insidie che potrebbero minare la salute e la sicurezza del proprio figlio e alla fine capisce che mettere in scena un immaginario teatro del dolore è inutile perché la natura della felicità è precaria ed è con essa che bisogna convivere.

Adam Benjamin Elliot (1972) è uno degli animatori australiani emergenti più apprezzati e i suoi primi cortometraggi realizzati con la tecnica della *clay-animation* – *Uncle* (Zio, 1996), *Cousin* (Cugino, 1998) e *Brother* (Fratello, 1999) – presentano un campionario di disadattati impegnati a sopravvivere alla collisione del loro piccolo mondo con un universo più complesso e spietato. In essi e nella tecnica usata per realizzarli si mantiene una traccia delle difficoltà incontrate dallo stesso Elliot nella professione di animatore. Afflitto fin dalla nascita da una forma di tremore congenito, Elliot ha infatti dovuto adattare al suo handicap una tecnica che richiede una mano particolarmente ferma, e per questo i pupazzi che anima sono molto più grandi del normale in modo da permettergli più facilmente il controllo di ogni loro parte[2].

Le sfortune individuali dei tre protagonisti dei lavori d'esordio si condensano nel lungometraggio *Harvey Krumpet* (2003), il cui protagonista è perseguitato dalla malasorte. Nato in Polonia negli anni Venti, alla morte dei genitori Harvey emigra in Australia dove cambia diversi lavori, è colpito da un fulmine e ricoverato per un cancro. Eppure nel suo entrare e uscire dall'ospedale ha la fortuna di incontrare l'infermiera Valerie che sposa. La coppia adotta Ruby, una bambina focomelica che una volta adulta andrà a vivere negli Stati Uniti. La morte improvvisa di Valerie mette fine a una felice vita in comune, ma Harvey non resta solo perché c'è l'Alzheimer a tenergli compagnia. Invece di abbandonarsi alla malattia e alla disperazione, Krumpet cerca di convivere con lo scomodo inquilino e così facendo diventa il beniamino del pensionato in cui è ricoverato. Il suo modo di esprimersi attraverso frasi lapidarie e massime ingenue e profonde insieme – «La vita è una sigaretta. Fumatela fino al filtro» – lo avvicinano al candore di Forrest Gump mentre il tono con cui Elliot ne racconta la vita ricorda quello formalmente realistico ma bizzarro nei contenuti dei mockumentary. Mentre i cortometraggi erano stati realizzati in bianco e nero

2. Questa come altre informazioni sull'autore e sui suoi film sono state ricavate dal press kit di *Harvey Krumper* e in particolare dall'intervista di Simon Sellars ad Adam Elliot.

perché dovevano evocare dei ricordi di famiglia, *Harvey Krumpet* è il primo lavoro in plastilina colorata, anche se mantiene dei tratti peculiari messi a punto da Elliot nei lavori precedenti. Le riprese sono infatti realizzate in campo lungo, i movimenti sono circoscritti ma molto espressivi e i dialoghi si limitano allo stretto necessario, anche se la scelta delle voci è tutt'altro che casuale: il protagonista è doppiato dall'attore Geoffrey Rush, ovvero da una voce versatile, indubbiamente australiana ma familiare al pubblico internazionale.

L'originalità delle storie di Elliot non si è rivelata un limite alla diffusione delle sue opere all'estero e il suo nome comincia a essere conosciuto anche al di fuori dei festival di animazione. Nel suo lavoro si potrebbe vedere una possibile via di sviluppo dell'animazione australiana futura: stabilizzata da un punto di vista dell'organizzazione del lavoro, ma fiera delle proprie peculiarità ed eccentricità e tenacemente alla ricerca di un'indipendenza estetica e creativa troppo a lungo negata.

Testi
Dennis Tupicoff e Melanie Coombs

Da Dennis Tupicoff, Coltivare nel deserto*, in «eMotion», n. 7 (ottobre-novembre 2003), p. 57*

[...] Vivendo nel continente più secco del pianeta, noi australiani conosciamo bene la siccità: eppure continuiamo a impegnarci in attività agricole, seguendo programmi governativi che non fanno altro che esporci maggiormente alla siccità. E la nostra animazione, nondimeno, sforna talenti a elevato rischio d'inaridimento: ciononostante continuiamo ad alzare un gran polverone, perdendo clamorose opportunità e perseguendo politiche che, nella migliore delle ipotesi, sembrano incapaci di cambiare le cose. [...] Malgrado la sua comprovata fame d'intrattenimento disegnato, al pubblico televisivo australiano non è mai stata offerta una fornitura regolare di animazione nostrana. Tranne qualche sparuto tentativo di provare il contrario, l'animazione australiana è sempre stata vista dai nostri network come un prodotto troppo costoso per poter essere supportato dagli ascolti locali. L'industria animata australiana è stata quindi diretta verso la realizzazione di spot o di serie televisive (e occasionalmente lungometraggi) per il mercato mondiale. Spesso con accento americano.

È stato lasciato interamente agli animatori indipendenti il compito di presentare un quadro cine-visivo della nostra cultura, qualcosa che non fosse improntato soltanto a vendere un prodotto o raccontare storie provenienti da altre parti del mondo. Gli autori con questa vocazione hanno contato quasi unicamente su finanziamenti diretti o indiretti da parte del governo: finché i soldi erano erogati, i lavori venivano prodotti; viceversa riecco la siccità.

Una cosa molto fastidiosa è che, a dispetto della sua lusinghiera reputazione internazionale, l'animazione australiana indipendente sia valutata così poco in patria. Certamente, nell'area del corto animato non c'è nessuna possibile prospettiva di «carriera», almeno non come viene percepita in altri settori industriali. Dopo

uno o due film, ai registi di solito vengono negati i fondi per ulteriori progetti di cortometraggio; sono invece spinti a realizzare serie televisive o lungometraggi (è l'attuale politica dell'Australian Film Commission, l'ente primario di finanziamento statale, responsabile del supporto economico della maggioranza dei film a tutt'oggi prodotti). Nonostante questo, in realtà non si è ancora trovata una strada definita per realizzare in Australia lungometraggi o serie televisive animate di sicuro successo: entrambe le forme sono a tutti gli effetti costosi e complessi esercizi di produzione e marketing che richiedono l'impiego di una forza lavoro altamente specializzata e di una considerevole capacità imprenditoriale. D'altro canto è invece evidente che queste alternative su larga scala non sono per nulla adatte a molti degli artisti che vi vengono indirizzati.

Per concludere il quadro, le altre entità produttive importanti non sono mai state molto inclini a fornire sostegno all'animazione australiana. Il nostro canale nazionale di stato, l'Abc, per decenni ha del tutto ignorato gli animatori, e in particolare quelli desiderosi di rivolgersi a un pubblico adulto. E i ricchi e potenti network commerciali hanno fatto anche meno. Solo la Sbs (Special Broadcasting Service), il canale più piccolo e meno facoltoso, ha mostrato una consistente volontà di supporto nei confronti dei prodotti animati originali diretti a differenti fasce di pubblico [...].

Come risultato di tutto questo, molti animatori esperti si ritrovano privati della prospettiva di poter realizzare nuovi film. Messi di fronte all'unica scelta di autofinanziare i propri progetti, inevitabilmente preferiscono trasferirsi oltreoceano o rivolgersi ad altri settori dell'industria dei media. Per quanto mi riguarda, ad esempio, il mio lavoro più recente per la Tv è stato un documentario, e attualmente sono in fase di casting per un lungometraggio quasi interamente live. Dal momento che le mie idee e sceneggiature per opere d'animazione sono chiaramente prive di futuri sbocchi produttivi, prevalentemente ora scrivo soggetti per film dal vero.

La «diaspora dell'animazione» potrà anche finire per arricchire altri settori della cultura australiana, ma indebolirà permanentemente una forma cinematografica altamente immaginifica e potenzialmente vibrante. L'animazione originale australiana verrà dominata dalle opere di studenti o neo-diplomati, senza più nessuna prospettiva di sviluppo a lungo termine delle opere e dei talenti che le sorreggono: una coltivazione di germogli nel deserto.

Da Melanie Coombs (produttrice di Harvey Krumpet*),* L'Australia agli australiani*, in «eMotion», n. 7 (ottobre-novembre 2003), p. 59*

Produrre film in Australia è molto strano. Da una parte sei avvantaggiato dalla lingua inglese, il che significa che teoricamente i film australiani possono essere facilmente venduti sui mercati americani e britannici. D'altra parte però, L'Austra-

lia è un paese molto vasto (grande quanto gli Stati Uniti), con una popolazione molto piccola (solo 20 milioni di abitanti). Il mercato è troppo limitato anche solo per supportare tutti i progetti che vengono realizzati; ci appoggiamo al governo per ottenere sovvenzioni e investimenti, che però non sono mai molti.

Poi ovviamente ci sono le differenze culturali: è facile dire che la cultura francese è diversa da quella americana o inglese, ma se dici che la cultura australiana è unica e speciale, sicuramente incontrerai persone, *in primis* gli inglesi, che ti rideranno in faccia.

Proprio in questo periodo il governo australiano sta trattando con quello americano per evitare che gli Usa esercitino un controllo sui contenuti di Tv e cinema australiani, decidendo cosa produrre e cosa no e di fatto determinando la fine dell'industria locale.

Possiamo solo incrociare le dita.

PARTE QUINTA

L'Africa

Alla ricerca del cinema d'animazione africano

Nel 2003 è uscito *The Legend of the Sky Kingdom* (La leggenda del regno celeste), girato da un gruppo di artisti dello Zimbabwe, guidati dal regista Roger Hawkins, per la casa di produzione Sunrise di Philip Cunningham: è il primo lungometraggio di animazione mai prodotto nel continente. Il film è stato realizzato con una tecnica particolare detta *junkmation*: a essere animati sono infatti pupazzi, oggetti e sfondi costruiti con materiale di recupero (*junk* in inglese): lattine, pneumatici, tubi di plastica, vecchi palloni da calcio, bottoni, cucchiai... Così il produttore descrive la creazione di questa pellicola per molti aspetti eccezionale:

> Ogni scenario è stato costruito solo con cianfrusaglie di scarto. [...] Tamburi, lattine, scatole, cassette, macchine distrutte, elettrodomestici rotti, tessuti scoloriti, tappeti consumati, computer obsoleti, oggetti danneggiati, pacchetti vuoti, effetti personali usati – li troverete ovunque in questo straordinario film. Per esempio, l'allettante Quality Street – dove Claude, l'infido camaleonte, cerca di convincere i bambini a prendere la strada sbagliata – è stata realizzata con ottocento carte colorate per caramelle. Sessanta contenitori per il ghiaccio, dipinti di marrone per sembrare cioccolata, formano la base, mentre gli «alberi» sono fatti con quattrocento cannucce di plastica multicolori e duecentocinquanta bottiglie di vino. Il risultato è un mondo affascinante e caratteristico con cui non possono competere neanche gli avanzatissimi programmi di computergrafica.[1]

1. Cit. in M.S. Bazzoli, *L'arte della cianfrusaglia animata. Note sulla realizzazione di «The Legend of the Sky Kingdom»*, in Id. (a cura di), *Africa Cartoon. Il cinema di animazione in Africa*, Il Castoro, Milano 2003, pp. 53-55. Sul cinema africano cfr. A. Speciale (a cura di), *La nascita del cinema in Africa*, Lindau, Torino 1998; G. Gariazzo, *Breve storia del cinema africano*, Lindau, Torino 2001.

La descrizione della lavorazione del film – l'uso di materiale di recupero, per definizione poco o per nulla costoso, l'assenza totale della computergrafica, dunque una dimensione assolutamente artigianale e indipendente, a bassissimo budget – riassume bene le problematiche e le difficoltà, ma anche le grandi potenzialità, del cartoon africano[2]. In Africa non esiste una «fabbrica del cinema»: non esistono studi di produzione, enti statali o tantomeno scuole per l'animazione. Gli artisti sono perciò costretti a lavorare in condizioni totalmente disagiate, privi anche dei più elementari supporti tecnici; e anche se è da questa artigianalità che nascono idee interessanti, come il metodo della *junkmation* appena descritto, è chiaro che un simile ritardo tecnologico (cui corrisponde la mancanza di una distribuzione adeguata per quel poco che si riesce a produrre) non può che nuocere allo sviluppo di una cinematografia originale e indipendente. Così il pubblico africano è costretto, e ormai abituato, a vedere prodotti d'importazione, Disney soprattutto; solo negli ultimissimi anni sono stati fatti alcuni tentativi di creare cortometraggi legati alle molteplici storie e tradizioni del continente, come *Segu janjo* (Le gesta di Segu, 1989) del maliano Mambaye Coulibaly, o *L'enfant terrible* (Il bambino terribile, 1993) della maliana Kadiatou Konaté; ma la loro diffusione – laddove si riesca a portare a termine le pellicole – è ancora estremamente scarsa.

In effetti, la maggior parte dei cartoon africani è legata alle coproduzioni. L'unico paese a essere dotato di una struttura produttiva abbastanza solida nel campo dell'animazione è l'Egitto; per il resto, sono all'opera artisti isolati, che fanno affidamento soltanto sulla propria competenza e passione. Alcuni di loro sono autodidatti, ma la maggior parte si è formata studiando in scuole occidentali (specialmente in Francia, Belgio e Canada).

In questo senso è esemplare la vicenda artistica del congolese Jean Michel Kibushi Ndjate Wooto (1957)[3]. Kibushi inizia la sua carriera grazie all'incontro con gli artisti belgi dell'Atelier Graphoui, che dal 1988 organizzano a Kinshasa corsi di formazione e produzioni di cinema d'animazione, arrivando a completare un film, *Mômes – Images Zaïre* (Ragazzini – Immagini Zaire, 1989), realizzato e montato sul posto da bambini e adolescenti di Kinshasa. Tra di loro Kibushi, che, dopo gli studi di arte e cinema all'Institut National des Arts di

2. Oltre al testo citato sopra, sull'animazione africana cfr. B. Edera, *A la découverte d'un cinéma méconnu. Le cinéma d'animation africain*, Festival International du Cinéma d'Animation, Annecy 1993; L. Emongo, *Hommage au cinéma d'animation d'Afrique noire*, Studio Malembe, Strasbourg 2001.

3. Su Kibushi cfr. J.-P. Jacquemin, *Kibushi Ndjate Wooto. Cinéaste*, Editions de l'Oeil, Paris 2003.

Kinshasa, grazie alla collaborazione con l'Atelier Graphoui, fonda un suo studio (il Malembé Malembé, che significa «lento ma sicuro»). Il regista ricorda così questa sua prima esperienza di lavoro sull'animazione nel suo paese:

> Si trattava del primo studio mobile di avviamento al cinema d'animazione dello Zaire. Il mio obiettivo era l'avviamento e la formazione al cinema d'animazione di adulti e bambini. Da parte mia volevo raccontare delle storie del mio popolo, al popolo. Fin dall'inizio concepii la mia opera come mezzo per conservare una tradizione orale, secolare e popolare e farla conoscere ai giovani, spesso sradicati dalla propria cultura, attraverso i loro racconti, così differenti da quelli occidentali. [...] A Kinshasa, iniziai a disegnare assieme a tre stagisti (ognuno elaborava insieme a me una storia per un film d'animazione dalla A alla Z), per poi ritornare a Bruxelles con tutti i disegni. [...] Così il mio studio Malembé Malembé, in coproduzione con l'Atelier Graphoui, ha realizzato il primo film zairese d'animazione *Le crapaud chez ses beaux parents* (Il rospo dai suoi suoceri, 1992).[4]

In questa dichiarazione è evidente la duplice natura del lavoro di Kibushi (ma è una condizione tipica della maggior parte degli artisti africani): da un lato il desiderio di uscire dai cliché occidentali per raccontare le proprie storie secondo una modalità originale, recuperando i tratti fondamentali di una cultura che rischia di scomparire davanti all'invasione dell'immaginario nord-americano ed europeo; dall'altro la necessità di appoggiarsi economicamente alle strutture del cosiddetto primo mondo (in questo caso, la Bruxelles dell'Atelier Graphoui) per completare la lavorazione e avere accesso ai principali canali distributivi.

Sempre avvalendosi della formula della coproduzione, dopo *Le crapaud chez ses beaux parents* Kibushi ha realizzato il documentario d'animazione *Kinshasa, septembre noir* (Kinshasa, settembre nero, 1992), dedicato alla drammatica situazione dei bambini di strada durante l'insurrezione militare nel paese africano, e i due film *Mwana Mboka*[5] (1999), per il quale il regista ha potuto lavorare negli studi di Mosca e della Repubblica Ceca, e *Prince Loseno* (Il principe Loseno, 2005), per cui Kibushi ha lavorato sia a Bruxelles sia in Congo, ispirato a un racconto dell'Africa nera centrato sulla figura tradizionale del *griot*, il cantastorie.

4. Testo riportato in G. Convents, *Da artigiano a professionista. La lunga strada di una passione. Incontro con Jean Michel Kibushi Ndjate Wooto*, in M.S. Bazzoli (a cura di), *African Cartoon*, cit., p. 72.

5. Il film racconta la storia di un bambino di strada, Mwana Mboka, diviso tra la fedeltà alle antiche tradizioni e la seduzione della città moderna.

Una condizione simile a quella di Kibushi è sperimentata dalla regista tedesca-burkinabé Cilia Sawadogo (1965). Nata a Lipsia da madre tedesca e padre africano, Sawadogo ha trascorso l'infanzia in entrambi i paesi d'origine, per poi trasferirsi in Canada, dove attualmente lavora per il National Film Board. I suoi lavori, tra cui i corti *L'arrêt d'autobus* (La fermata d'autobus, 1994), *La femme mariée à trois hommes* (La donna sposata con tre uomini, 1993) e *Christopher Changes His Name* (Christopher cambia nome, 2000), recuperano storie tradizionali in uno stile che invece rimane completamente occidentale, in un'interessante contaminazione tra culture.

Un caso a parte è invece quello dell'artista sudafricano William Kentridge (1955)[6], la cui opera multiforme comprende, oltre al cinema d'animazione, teatro, installazioni e film dal vero, sia fiction sia documentari. Nato a Johannesburg da una famiglia di origine europea, Kentridge – a lungo impegnato sul fronte antiapartheid – ha realizzato, nel corso degli anni Ottanta, una serie di film d'animazione basati su un personaggio ricorrente, Soho Eckstein (*Eight Soho Eckstein Films* [Otto film di Soho Eckstein], 1989-1999). Si tratta di film-pittura completamente privi di dialogo, ognuno dei quali condensa in pochi minuti – tutta la serie non raggiunge l'ora di durata – la riflessione sociale e politica che l'autore conduce sulla situazione sudafricana, realizzati con una tecnica originale che mescola disegni a carboncino e pastello e fotografie.

La peculiarità dell'opera di Kentridge è che ogni inquadratura è come percorsa da una mano invisibile che, simile a una gomma, cancella via via parti dei disegni – senza però eliminarli del tutto – sostituendoli con altri. In questo modo, si ha l'impressione di assistere a una rappresentazione a più livelli, come se passato, presente e futuro della situazione raffigurata si confondessero e continuassero a vivere gli uni dentro agli altri. Così l'autore stesso commenta gli effetti della tecnica da lui scelta:

> Da qualche minuto sto camminando avanti e indietro per il mio studio [...]. Ogni volta che mi fermo, vedo me stesso solo nella stanza, ma vedo anche i giri che ho fatto attorno al tavolo. Ora, se questo mio percorso fosse animato in modo tradizionale o filmato, ci sarebbe una traccia delle sue diverse fasi, nel caso di un film, sui diversi fotogrammi, nel caso di un'animazione, su un mucchio di celle per l'animazione. Con una tecnica di animazione o disegno, le fasi di un movimento sono disegnate sullo stesso foglio di carta, e le precedenti cancellate, così rimane una

6. Sulla produzione animata di Kentridge cfr. P. Moins, *William Kentridge: Quite the Opposite of Cartoons*, www.awn.com.

> traccia visibile di questo percorso attorno al tavolo. [...] L'effetto di una cancellazione o di una cancellazione imperfetta porta in superficie e nel cuore del disegno o della sezione di film lo scorrere del tempo, ma rende anche visibile qualcosa che è normalmente invisibile. Si può percepire la molteplicità dell'io che scorre nel tempo, che si esaurirebbe in un singolo io se l'attimo fosse congelato in una fotografia, in un disegno fisso [...].[7]

L'animazione di Kentridge, dunque, riflette principalmente sui temi della temporalità e della molteplicità dell'io, in un'opera di estrema originalità che rispecchia la situazione politica sudafricana – sia ai tempi dell'apartheid sia più tardi, quando la situazione della società sudafricana si è fatta più complessa ma non meno problematica – attraverso uno stile personalissimo[8].

L'Egitto: dai fratelli Frenkel alla televisione

Il 1935 è la data di nascita del cinema d'animazione egiziano[9]. Gli autori dei primi esperimenti di cartoon in questo paese sono i fratelli Hershel (1902-1974), Salomon (1912-2001) e David (1914-1994) Frenkel. I Frenkel sono una famiglia colta e appassionata della settima arte, e sono proprio le visioni delle prime produzioni animate d'importazione, Felix the Cat e soprattutto, nel 1930, Mickey Mouse, a incoraggiare la famiglia nel tentativo di realizzare un cartoon.

Dopo essersi costruiti da soli una macchina da presa e l'intera attrezzatura per girare, nel 1935 i Frenkel presentano al pubblico il loro primo corto, *Marco Monkey un singe sympa* (Marco Monkey simpatica scimmia), il cui protagonista, una scimmietta chiamata Marco, ricorda da vicino proprio il disneyano

7. D. Cameron (a cura di), *Un'intervista con William Kentridge*, in *William Kentridge*, Abrams, New York 2001, poi ivi, pp. 81-85.

8. Tra gli altri corti diretti da Kentridge sono da ricordare *Easing the Passing* (Facilitare il passaggio, 1992), un'animazione computerizzata che compone un collage di situazioni, pubbliche e private, relative a un giorno nella vita di un dittatore; *Hotel* (1998, diretto con Deborah Bell e Robert Hodgins), illustrazione surreale degli abitanti di un vecchio albergo polveroso; e *Zeno Writing* (Zeno che scrive, 2002), originale rivisitazione del romanzo sveviano.

9. Sull'animazione egiziana cfr. R. Al Shafi'a, *Il cinema di animazione in Egitto*, ivi, pp. 25-32; D. Frenkel, *I fratelli Frenkel, artigiani in Egitto*, ivi, pp. 33-36; H. Hamzaoui, *Histoire du cinéma égyptien*, Autres temps, Marseille 2007; M.S. Bazzoli - G. Gariazzo (a cura di), *Onde del desiderio. Il cinema egiziano*, Torino Film Festival, Torino 2001.

Mickey Mouse: la testa è un cerchio appena allungato, gambe e braccia sono due tubi neri, i piedi sono rivestiti da grosse scarpe, le mani sono guantate e, proprio come quelle di Topolino, hanno solo quattro dita. La critica rileva questa mancanza di originalità, esortando i Frenkel a proseguire in una direzione diversa, maggiormente personale.

Nonostante il buon successo che comunque il corto ottiene, i registi stentano a trovare finanziamenti per un secondo lavoro, che riescono infine a portare a compimento nel 1936. In esso restano le tracce del periodo difficile attraversato dai Frenkel, dato che il titolo, *Mafish fayda*, significa letteralmente «niente da fare», ovvero la tipica risposta che i registi ricevevano dai produttori, e il nome del protagonista, Mish Mish Effendi, allude a un'espressione popolare che vuol dire «rimandare alle calende greche». Questa volta il personaggio principale è meno debitore nei confronti dei modelli acquisiti: il signor Mish Mish, se conserva le rotondità tipiche dei personaggi Disney, è un essere umano e non un animale antropomorfizzato, indossa il tipico fez egiziano e si muove con scioltezza nella vita quotidiana del Cairo. Il film ottiene un ottimo successo e dà la svolta definitiva alla carriera dei fratelli Frenkel, che nel decennio successivo si dedicano a lavori di finzione come a documentari, pellicole di propaganda o pubblicità. Nel 1951, la famiglia decide di trasferirsi a Parigi, dove trasforma Mish Mish in Mimiche, un personaggio che, però, non riesce a ripetere il successo del fratello egiziano.

L'esperienza dei Frenkel, tuttavia, non lascia conseguenze durature. Il cinema d'animazione egiziano attraversa un periodo oscuro almeno fino agli anni Sessanta, quando la produzione riprende slancio con l'opera dei fratelli Ali e Husam Muhib, che lavorano in seno all'Accademia di belle arti e soprattutto al Dipartimento televisivo per il disegno d'animazione, ponendo le basi per una produzione di cartoon meno artigianale e più strutturata, fondata essenzialmente sul mezzo televisivo. Dopo una serie di lavori per la tv, che danno un notevole slancio al Dipartimento per l'animazione, i Muhib realizzano il lungometraggio per il grande schermo *Al khatt al abiad* (La linea bianca, 1962), in cui utilizzano disegni animati affiancati a riprese dal vero, in una sfida tecnica notevole per l'epoca e risolta piuttosto brillantemente. Per tutti gli anni Sessanta gli altri artisti egiziani lavorano però in gran parte a serie televisive e spot pubblicitari.

Dagli anni Settanta a oggi, la produzione egiziana ha continuato a essere dominata dalla televisione; molto attivo è anche il settore della creazione di titoli di testa, accanto a qualche opera di tipo maggiormente sperimentale, grazie alla presenza nel paese dell'artista ceco Vladimir Lichky che ha dato nuo-

vo impulso ai giovani registi egiziani, spingendoli a sperimentare tematiche inedite e tecniche originali. Da segnalare sono la coppia di registi Noshi Iskander (1938) e Ridhà Giubran (1945), autori del film *Mumtaz* (Eccellente, 1975), e uno dei creatori di spot pubblicitari più prolifici, Abdellalim Zaki (1939), che lavora utilizzando la computergrafica e il 3D.

La Tunisia: un futuro animato?

La realtà tunisina è meno strutturata rispetto a quella egiziana[10]. Le prime produzioni animate risalgono agli anni Sessanta, il momento in cui nasce anche una cinematografia nazionale dal vero, e rimangono legate a personalità singole, artigiani che riescono, a dispetto della pochezza dei finanziamenti, a realizzare i loro lavori.

Pioniere dell'animazione tunisina è Mongi Sancho (1935), che nel 1966 realizza il suo primo lavoro, *Le marchand de fez* (Il mercante di fez), influenzato nella tecnica – cartone ritagliato e pupazzi animati – dalla scuola dell'Est europeo, grazie a uno stage in Bulgaria; ma è solo trent'anni dopo che Sancho riesce a ultimare un secondo film, *Le pain* (Il pane, 1998).

La stessa formazione legata all'Est europeo, questa volta alla Cecoslovacchia, appartiene a Zouhair Mahjoub (1945), che, con grande tenacia, riesce a portare avanti i suoi progetti nonostante la scarsità di fondi e la disattenzione da parte delle strutture pubbliche; tra i suoi lavori, tutti realizzati con la tecnica del découpage, si possono ricordare *Les deux souris blanches* (I due topolini bianchi, 1976), ispirato a *Kalila e Dimma*, opera fondamentale della cultura araba[11]; *El Garbagi* (Il portatore d'acqua, 1984), che rievoca la storia del movimento nazionalista tunisino; e infine *Fleur de pierre* (Fiore di pietra, 1992), racconto realistico e drammatico della giornata di una bambina alla strenua ricerca di un po' d'acqua.

Quello che emerge dalle esperienze di Sancho e Mahjoub è la dimensione assolutamente artigianale del loro lavoro, derivante dalla scarsità dei budget a disposizione. Nei primi anni del ventesimo secolo, tuttavia, ha preso avvio un

10. Cfr. T. Chikhaoui, *Il cinema di animazione in Tunisia. Indizi per una storia a venire*, ivi, pp. 37-42; V. Bachy, *Le cinéma de Tunisie*, Société tunisienne de diffusion, Tunis 1978.

11. Si tratta di un corpus di racconti di origine sanscrita, il cui testo originale, andato perduto, si presume risalga al III secolo a.C., successivamente tradotto in arabo appunto con il titolo di *Kalila e Dimma* dal persiano Ibn al-Muqatta nell'VIII secolo d.C.

progetto di collaborazione con alcuni paesi europei (Francia, Italia, Belgio), avviato dal produttore di Cinétéléfilms Baha Eddine (1945-2007). L'obiettivo è quello di realizzare una serie animata, composta da 26 episodi, centrata sulla storia dell'antica Cartagine e, attraverso di essa, impiantare un laboratorio di animazione in Tunisia che possa formare nuovi artisti e garantire loro future possibilità di lavoro, nella speranza che il progetto possa segnare la data d'inizio della storia del cinema d'animazione del paese.

Testi
Christian Coppin

Da M.S. Bazzoli, «Saper-fare» e «far-sapere»: l'arte e la pratica dell'Atelier Graphoui. Incontro con Christian Coppin*, in Id. (a cura di),* African Cartoon. Il cinema di animazione in Africa*, Il Castoro, Milano 2003*

L'Atelier Graphoui svolge da tempo un ruolo importante nella formazione dell'animazione in Africa. Che tipo di approccio avete adottato nei vostri primi contatti con la realtà africana?

Per la verità, sapevamo della realtà africana quasi soltanto quello che veniva riportato dai media. Non molto di più di quello che dovrebbe sapere una persona che nutre una qualche curiosità verso culture diverse dalla sua o che ha voglia di scoprire meglio se stesso attraverso la scoperta degli altri. Per quel che riguarda il primo viaggio che nel 1988 ci portò a Kinshasa, nella Repubblica democratica del Congo (all'epoca Zaire), probabilmente fu dovuto ai legami storici che uniscono o dividono i nostri due paesi. Come si sa, la R.D.C. è stata fino al 1960 una colonia belga e, per quanto mi riguarda, ci sono nato. Ma in realtà credo che ci siamo andati più come dei bambini che cercano di realizzare dei sogni insensati. Insensati perché, all'epoca, fare dei film d'animazione con alunni, maestri, bambini di strada veniva considerato come qualcosa di assolutamente inutile. Per gli enti che dovevano erogare i finanziamenti non era di nessun interesse, sia da un punto di vista culturale, sia economico. In quel periodo, l'Atelier Graphoui aveva portato a buon fine la realizzazione di una serie di film d'animazione (di 260 episodi), ben riusciti da un punto di vista professionale e con una risonanza internazionale positiva. Nessuno dei nostri finanziatori, neanche quelli che erano nostri amici personali, riusciva a credere all'idea folle che ora Graphoui volesse insegnare ai bambini di strada di Kinshasa a realizzare un film d'animazione. Nessuna logica di mercato poteva sostenere un progetto simile. Perciò, almeno in un primo tempo, abbiamo iniziato contando quasi soltanto sui nostri mezzi.

Quali erano i vostri obiettivi all'inizio?

Quello che ci ha sempre contraddistinto, quasi che tutto il gruppo fosse nato con la stessa convinzione, è il fatto di credere che l'idea stessa che sottende alla realizzazione di un film d'animazione implichi l'impegno a valorizzare le diverse identità culturali ivi coinvolte e a esprimerle creativamente. E questo, secondo noi, comporta la volontà di usare questo meraviglioso strumento come un unico linguaggio artistico che riunisca, attraverso la creazione, persone di nazionalità e culture differenti, allo scopo di intessere una migliore comunicazione umana tra gli individui. Inoltre, la nostra particolarità si fondava anche sulla volontà di partire con strumenti, ossia materiale tecnico che potesse essere padroneggiato e riutilizzato dopo la nostra partenza. Pertanto, situandoci al di fuori di un rapporto di insegnamento così come viene concepito nelle scuole di specializzazione, abbiamo riservato una particolare attenzione all'idoneità delle attrezzature in relazione al contesto [...]. Al tempo della nostra permanenza a Kinshasa, non esisteva ancora l'attrezzatura digitale di oggi. Siamo partiti con una cinepresa meccanica 16mm. Poiché il nostro intento era quello di sviluppare, montare e sonorizzare sul posto il film per poterlo restituire direttamente – attraverso la proiezione – al pubblico del luogo, e dal momento che a Kinshasa non vi erano laboratori specializzati in questo campo, usammo una pellicola 16mm negativa ottica, che ha la particolarità di funzionare con pochissima luce, per la quale dunque non c'era bisogno di elettricità. Quanto allo sviluppo, bastavano due bacinelle e dell'acqua piovana. Per il suono, la scelta era caduta su due piccoli registratori portatili (semiprofessionali) e due microfoni. Si lavorava in modo rigorosamente artigianale. Era magico. Il film fu proiettato nell'unica grande sala cinematografica di Kinshasa, il Palladium, il giorno prima del nostro ritorno in Belgio: un film d'animazione montato e sonorizzato sul posto, realizzato da bambini, adolescenti, giovani artisti di Kinshasa, della durata di 49 minuti, davanti a un pubblico di 600 persone. Un evento folle e irripetibile. Il film si intitola *Mômes – Images Zaîre* (Bambini – Immagini Zaire). Racconta la realtà congolese, di Kinshasa, vissuta attraverso i disegni, le parole e le musiche create dai bambini, dagli adolescenti e dai giovani artisti grazie alla magia dell'animazione. Contrariamente alle previsioni di coloro che ci condannavano preventivamente alla sconfitta, quel che è seguito è stato la prova diretta che anche il cinema d'animazione può agire da molla per lo sviluppo sociale e culturale, espresso in maniera artistica. Tra parentesi, la colonizzazione belga del Congo aveva introdotto la tecnica del film d'animazione nella colonia, a opera di alcuni missionari, che lo usavano come strumento di propaganda al servizio delle loro missioni. Ma sicuramente quei film non avevano l'obiettivo di consentire in alcun modo il riconoscimento della cultura espressa dai loro autori.

[...] In base alla vostra esperienza, quali principi dovrebbero essere seguiti nella realizzazione di progetti di cooperazione nord-sud mirati allo sviluppo del cinema d'animazione?

Il cinema d'animazione usa delle tecniche artistiche multidisciplinari: carta ritagliata, marionette, argilla, plastilina, disegni, sculture, giochi d'ombra, pixillation... (non importa dove si vada a pescare, tutto può essere usato), insomma tutto ciò che si può prestare a esistere nella forma di un'immagine che segue e che precede un'altra immagine, messa in movimento dall'immaginazione. Dunque, nella prospettiva di uno sviluppo, si dovrebbero mettere in piedi (molte) piccole strutture tecnicamente accessibili. Consentire, così, la formazione integrata di soggetti locali, tanto dal punto di vista delle competenze tecniche, quanto da quello delle conoscenze relative ai metodi di realizzazione. Ciò sarebbe fattibile se all'interno delle accademie artistiche nascesse il desiderio di aprire una sezione dedicata ai film d'animazione e se anche le associazioni che operano nel settore socioculturale se ne interessassero. Bisognerebbe informare e rendere consapevoli gli enti preposti alle sovvenzioni, gli enti televisivi, gli enti di Stato... [...] Il problema resta la formazione. È troppo onerosa se deve essere fatta nelle nostre scuole europee e soprattutto necessita di troppo tempo. E poi va fatta un'altra considerazione. Per un africano fare cinema d'animazione di mestiere significa fare qualcosa che, agli occhi della propria famiglia, è completamente al di fuori della realtà [...].

Glossario

Animazione retroilluminata (*backlit animation*): tecnica di ripresa in cui dei mascherini animati vengono filmati con la luce che attraversa delle gelatine colorate in modo da creare delle aree illuminate in modo più intenso e scintillante.

Claymation: variante della tecnica della *stop motion* in cui si animano figure in plastilina (dall'inglese *clay*) o in particolari miscele di plastilina e altri materiali. Spesso anche gli elementi inanimati (fondali, scenografie) sono realizzati con lo stesso materiale. Questa tecnica è diventata molto famosa anche presso il grande pubblico grazie ai cortometraggi e ai lungometraggi prodotti dallo studio inglese Aardman (*Wallace & Gromit e altre storie*, 1994, *Galline in fuga – Chicken Run*, 2000, *Wallace & Gromit – La maledizione del coniglio mannaro*, 2005).

Coloritura: procedimento che permette di passare dalla prima fase in cui il disegno animato è in bianco e nero alla forma definitiva dello stesso con l'aggiunta del colore in tutte le sue parti (fondali, personaggi ecc.). Originariamente la coloritura era fatta a mano; oggi questo procedimento si avvale dell'uso del computer, sia perché il ricorso alla tecnologia digitale diminuisce le ore necessarie a colorare un disegno animato e dunque abbassa i costi, sia perché in questo modo è più facile controllare il colore, che deve rimanere uguale da un disegno all'altro.

Conceptual designer (anche *conceptual artist*): figura professionale che si occupa di immaginare l'aspetto di una macchina e il suo funzionamento in modo che esso risulti comprensibile per gli utenti. Nel cinema animato e in quello dal vero il conceptual designer idea ambientazioni (spesso immaginarie o fantascientifiche), personaggi (spesso non umani) e oggetti (spesso

appartenenti alla contemporaneità) che altre figure professionali (disegnatori, modellatori, animatori) provvederanno a realizzare.

Cut-out (*découpage*, animazione di ritagli o collage animato): tecnica che consiste nell'animare con la tecnica del passo uno o fotogramma singolo ritagli di carta, stoffa, fotografie e altri materiali piatti e relativamente rigidi. Oggi il *cut-out* si realizza anche attraverso la simulazione al computer, senza dover ritagliare fisicamente i materiali da animare. Esempi di questa evoluzione sono la serie tv *South Park* (1997-2008) e l'omonimo film da essa derivato, entrambi ideati e diretti da Trey Parker e Matt Stone.

Deep canvas: programma di grafica 3D e rendering messo a punto negli studi Disney durante la lavorazione di *Tarzan* (1999). Con questo programma è possibile ottenere dei fondali visivamente simili a quelli realizzati a mano (con effetti di pittura a pennello e contorni sfumati), ma con una profondità maggiore. Questo software permette inoltre di simulare movimenti di macchina molto veloci e sinuosi impossibili da ottenere con il disegno animato tradizionale. Il *deep canvas* è stato utilizzato anche per *Atlantis: l'impero perduto* (2001) e *Il pianeta del tesoro* (2002), sebbene in quest'ultimo l'effetto naturalistico si perda a causa dell'ambientazione fantascientifica del film. Un utilizzo più consono è stato fatto invece in *Koda fratello orso* (2003) e *Mucche alla riscossa* (2004), nei quali il paesaggio ha un peso maggiore.

Designer: figura professionale che ricopre un ruolo prossimo a quello dello scenografo nel cinema dal vero. I suoi compiti sono di ideare in modo omogeneo e coerente le ambientazioni in cui il film o la serie animata si svolgono.

Disegno animato (*cell animation* o *cell process*): tecnica di animazione tradizionale in cui i soggetti vengono disegnati prima su fogli di carta e poi riprodotti per contatto o per sovrapposizione su fogli trasparenti. Le parti da animare vengono modificate foglio per foglio in modo che, fotografate in sequenza, diano l'illusione del movimento. Un tempo i fogli erano fatti di celluloide trasparente (da cui il nome di *cell process*), mentre oggi sono realizzati in policloruro di vinile (Pvc).

Dynamation: tecnica di ripresa ideata da Ray Harryhausen per combinare in modo relativamente economico ed efficace il girato dal vero con l'animazione di modellini, ovvero di ricostruzioni tridimensionali in scala di elementi scenografici (edifici in interni e in esterni, paesaggi urbani o naturali o altri luoghi quali interni di astronavi, aerei ecc.), oggetti di scena (veli-

voli, macchine ecc.) o creature umane o zoomorfe fantastiche o mostruose. Un'ambientazione ripresa dal vero viene riprodotta in retroproiezione su uno schermo davanti al quale viene collocato un modellino da animare in *stop motion*. Posizionando la macchina da presa di fronte allo schermo, è possibile riprendere una sequenza in cui il modellino si muove all'interno della scenografia dal vero.

Flash animation: tecnica di animazione digitale che prende il nome dall'omonimo programma sviluppato da Macromedia e distribuito da Adobe, anche se in realtà è possibile realizzare questo tipo di animazione con qualsiasi programma capace di generare file in formato .swf. Ormai Flash non si riferisce più solo al programma ma anche alle peculiari caratteristiche dei filmati che con esso si ottengono, ovvero immagini dal movimento semplificato e dall'aspetto non troppo rifinito molto simili a quelle ottenute con il tradizionale cut-out. La prima finalità di Flash era di produrre animazione da diffondere in Internet in modo semplice e veloce, ma nel corso degli anni si sono realizzati in questo formato videoclip, pubblicità e serie animate televisive tutt'altro che economiche, come *Little Einstein*, *Pucca* e molti altri titoli presenti nel palinsesto di canali satellitari come Cartoon Network e Comedy Central. Con Flash hanno realizzato animazioni molti nomi affermati dell'animazione e del cinema, quali Bruno Bozzetto e Tim Burton. Attualmente l'animazione in Flash è molto diffusa sia a livello professionale sia amatoriale, e la sua importanza è testimoniata anche dalla creazione di premi specifici istituiti da festival dedicati all'animazione e alle nuove tecnologie come il Future Film Festival di Bologna.

Foglio modello (*model sheet*): foglio realizzato per ogni personaggio protagonista, in cui sono riassunte le espressioni e la gestualità che lo contraddistinguono, in modo che gli animatori possano attenersi scrupolosamente a esse dandogli continuità e credibilità.

Gagman: figura professionale che nel cinema dal vero è incaricata a scrivere battute comiche o l'attore che le recita (e spesso i due ruoli coincidono). Nel cinema d'animazione la gag può essere verbale, ma molto spesso è visiva.

Inchiostratore: figura professionale comune anche al fumetto. Il compito dell'inchiostratore consiste nel ripassare a china il disegno a matita dandogli corpo senza snaturare il tratto del disegnatore.

Intarsio (*slash system*): tecnica utilizzata nel disegno animato tradizionale in cui viene lasciato uno spazio vuoto sul fondale fisso per inserire ritagli su misura su cui è stato tracciato il movimento dei personaggi.

Intercalatore (*in-betweener*): figura professionale che nel disegno animato tradizionale disegna le posizioni intermedie di un movimento da animare dette appunto *intercalature*. Generalmente il disegno di arrivo e quello di partenza di un movimento vengono realizzati dall'artista titolare, mentre il ruolo di intercalatore è affidato a chi ha appena iniziato a lavorare in questo settore.

Lucidatura: procedimento applicato dopo che il disegno animato ha passato il test di animazione con i disegni ancora a matita. Dopo aver ripulito gli stessi da eventuali linee da eliminare, la sequenza definitiva viene ripassata con un'unica linea pulita e ben definita.

Magi/SynthaVision: programma sviluppato dalla società Mathematical Applications Group Inc. (Magi), fondata nel 1966 con l'obiettivo di creare un software per la valutazione della propagazione delle radiazioni nucleari. Allo scopo è stato elaborato un sistema che poteva tracciare l'area di propagazione di una radiazione a partire da una sorgente data. Il programma venne chiamato SynthaVision e in seguito venne usato nella grafica per generare immagini attraverso la modellazione di solidi primitivi (sfere, cubi, piramidi), operatori combinatori (Yes/Not, And/Or) e *ray-tracing*, ovvero la tecnica usata in geometria ottica che si basa sul calcolo del percorso della luce attraverso l'interazione dei raggi con superfici diverse. L'applicazione puramente grafica inizia nel 1972 e, dopo un test per *Incontri ravvicinati del terzo tipo* (1977) di Steven Spielberg, il programma venne usato estesamente per la prima volta nella realizzazione di *Tron* (1982).

Mascherino (*Matte Paint*): foglio di acetato o Pvc colorato di nero che viene sovrapposto al disegno da animare per nasconderne delle parti, su cui successivamente vengono inserite immagini dal vero o effetti speciali (nubi, lampi, esplosioni ecc.). Nel cinema dal vero il mascherino veniva collocato direttamente sull'obiettivo della macchina da presa in modo da escludere le parti che non dovevano comparire nell'inquadratura (ad esempio, elementi architettonici presenti in un'ambientazione in esterni ma incoerenti per epoca e stile con la storia narrata) oppure per lasciare delle aree di pellicola non impressionate nelle quali inserire in postproduzione effetti speciali, animazioni o riprese di modellini. Oggi i mascherini sono stati sostituiti dalle riprese in *blue* e *green screen*, ovvero su fondali di colore blu o verde contro i quali recitano gli attori in carne e ossa e in cui vengono inseriti in postproduzione elementi scenografici o esseri fantastici sia bidimensionali sia tridimensionali (modellini o immagini digitali 3D).

Motion capture (o *motion tracking* o *mocap*): processo di registrazione del movimento di un soggetto reale e suo trasferimento su un modello digitale. Nel cinema la *motion capture* avviene dotando uno o più attori di una tuta munita di speciali sensori che trasferiscono su un computer le informazioni relative al movimento. Dai dati acquisiti si può elaborare una figura che conserva le fattezze dell'attore (è il caso di *Polar Express* o di *Beowulf* di Robert Zemeckis); oppure si può realizzare un essere fantastico come nel caso del Gollum de *Il signore degli anelli* (2001-2004) di Peter Jackson. Il risultato è un movimento molto realistico e fluido e la tecnica è di fatto un'evoluzione digitale del vecchio rotoscopio.

Multiplane camera: macchina da presa che utilizza fondali multipli posti a distanze diverse: il fondale principale è in primo piano e ha alcune aperture che permettono di intravedere (e dunque di filmare) i fondali che si trovano sullo sfondo. In questo modo, se viene ripreso un piano intermedio, ciò che si trova in primo piano o sullo sfondo sembra leggermente fuori fuoco, proprio come appare nella realtà all'occhio umano. Quando si modifica la messa a fuoco, si ha l'impressione di muoversi all'interno della scenografia. Il risultato è visivamente ottimo ma tutt'altro che economico: invece di dipingere un solo fondale se ne devono realizzare almeno una dozzina per ogni scena.

Pixillation: tecnica messa a punto da Norman McLaren che consiste in una particolare forma di *stop motion*, in cui vengono filmati a passo uno attori in carne e ossa, oggetti o luoghi reali. Come nella *stop motion* con pupazzi i movimenti devono essere determinati in precedenza e con precisione e sono controllati in ogni fase dal regista/animatore in modo che, proiettando di seguito la sequenza, gli oggetti sembrano muoversi da soli e gli attori scivolano da una posizione all'altra come per magia. L'aspetto prodigioso del risultato finale è sottolineato proprio dal nome *pixillation* che deriva da *pixie* (o *pixy*), ovvero «folletto» in inglese.

Reggetta: attrezzo simile a una tavola girevole su cui veniva collocato il foglio di celluloide trasparente e su cui oggi viene collocato il foglio in policloruro di vinile (Pvc) su cui vengono realizzati i disegni animati con tecnica classica. La reggetta permette di raggiungere agevolmente tutti i punti del disegno, senza dover spostare o toccare il foglio, e dunque senza lasciare segni o impronte. Sempre per evitare spostamenti o modifiche non voluti, la reggetta viene usata per ritoccare la disposizione dei ritagli di carta o di altro materiale da animare con la tecnica del *cut-out*.

Rendering: processo di generazione di un'immagine a partire da una descrizione matematica della stessa. L'immagine o la scena da animare sono definite da algoritmi che ne determinano il colore in ogni punto. Tali algoritmi devono contenere anche le informazioni relative alla geometria, al punto di vista, all'illuminazione e alle caratteristiche ottiche delle diverse superfici. Il *rendering* si effettua alla fine del processo grafico di generazione di un'immagine o di una scena e ne determina l'aspetto finale. Uno dei programmi più usati a questo scopo è RenderMan, creato all'interno della Pixar e oggi usato in diversi contesti sia nel cinema professionale sia amatoriale. Il software è stato impiegato per la prima volta nel film live action *Piramide di paura* (1985), ma sono molti i film dal vero in cui è stato utilizzato per gli effetti speciali. Tra questi si possono ricordare: *The Mask – Da zero a mito* (1994), *Forrest Gump* (1994), *Titanic* (1997), *Matrix* (1999), la trilogia di Peter Jackson tratta da *Il signore degli anelli* (2001-2004), i cicli di *Harry Potter* (2001-2007) e de *I pirati dei Caraibi* (2003-2007). Il primo lungometraggio animato in cui è stato impiegato questo programma è *La Bella e la Bestia* (1991), cui sono seguiti tutti i film della Pixar e pellicole che sembrano apparentemente realizzate senza interventi di grafica computerizzata come *Galline in fuga – Chicken Run*.

Rotoscopio (*rotoscope*): strumento capace di registrare il movimento di un attore e poi di proiettarlo sulla carta in modo che l'animatore possa riprodurne esattamente i gesti nell'animazione. Creato con l'intenzione di ottenere un effetto di estremo realismo, in realtà il rotoscopio ha prodotto risultati spesso percepiti come innaturali perché iperrealistici e ridondanti. Comunemente si associa il rotoscopio a *Biancaneve e i sette nani* (1937) di Disney pensando che la tecnologia sia stata messa a punto nel suo studio, ma in realtà si tratta di un'invenzione di Max Fleischer. Essa non venne brevettata dal regista austriaco perché la registrazione era già stata fatta da una ditta della Pennsylvania che comunque non utilizzò il brevetto. Ed è forse per questa ragione che Fleischer non intentò causa a Disney quando questo usò il rotoscopio nel 1937.

Retroproiezione (*rear-projection*): tecnica di proiezione in cui la cabina in cui si trova la macchina da proiezione è collocata dietro allo schermo e non davanti, come è consuetudine in quasi tutti i cinema. Nel primo caso una persona o un oggetto possono proiettare un'ombra sullo schermo passando davanti alla macchina da proiezione, nel secondo no.

Sketchpad: primo programma per computergrafica messo a punto al Mit per le simulazioni di volo o per l'elaborazione di immagini destinate alle carte geografiche e utilizzato in animazione per le prime sperimentazioni di animazione computerizzata.

Split screen: tecnica di montaggio che prevede la suddivisione dello schermo in due o più parti usata per mostrare due o più azioni che si svolgono nello stesso tempo ma in luoghi diversi. Lo *split screen* spezza l'illusione che lo spazio delimitato dallo schermo riproduca la realtà così come la percepisce l'occhio umano. Fino agli anni Novanta, quando la tecnologia digitale è diventata la norma, questo effetto era ottenuto utilizzando una stampante ottica che combinava nella stessa porzione di negativo due o più sequenze filmate separatamente.

Stop motion (ripresa a passo uno): tecnica di ripresa che si basa sul principio dello scatto singolo, ovvero sulla possibilità di riprendere attraverso un solo scatto uno o più oggetti o soggetti statici su fondo neutro o inseriti in una scenografia. La staticità dell'immagine permette di intervenire sulla stessa con variazioni che determineranno un mutamento nelle posizioni o nella forma degli elementi che la compongono. La serie delle variazioni dell'immagine messe in sequenza darà all'occhio dello spettatore l'illusione del movimento. L'importanza dello scatto singolo è determinata dalla possibilità di creare e controllare un'azione in cui si animano delle componenti statiche. La varietà di materiali che questa tecnica d'animazione utilizza ha spesso determinato una diversificazione dei termini che la identificano. Nella manualistica e saggistica italiana che trattano l'argomento in generale queste tecniche di animazione tridimensionale vengono identificate con termini che specificano i materiali usati (animazione di pupazzi, animazione di oggetti, animazione di plastilina ecc.).μ

Storyboard: testo in cui ogni inquadratura è disegnata invece di essere descritta a parole come nella sceneggiatura. Usato anche nel cinema dal vero (soprattutto in quello che prevede un consistente apporto di effetti speciali, ma non solo), lo storyboard è essenziale nell'animazione per capire la resa di un movimento ma anche per pianificare lo stesso, come nel caso della *stop motion* in cui ogni movimento del modello deve essere perfettamente calibrato con il precedente e con il successivo.

Superlivemation: tecnica di animazione ispirata al teatro delle marionette, in cui le fotografie bidimensionali di soggetti o oggetti vengono elaborate digitalmente e collocate in fondali tridimensionali. Le figure bidimensionali

vengono animate seguendo le regole della tridimensionalità nel senso che possono collocarsi nella terza dimensione (profondità) e possono deformarsi, ad esempio protendendosi verso gli spettatori. *Tachiguishi retsuden* (2006) di Ōshii Mamoru è stato il primo lungometraggio interamente realizzato con questa tecnica. Per questo film sono state scattate circa trentamila foto.

Test di animazione: procedimento in cui, prima di passare alla lucidatura e all'eventuale coloritura di una sequenza, questa viene filmata e proiettata per gli animatori e il regista in modo che possano verificare la coerenza del movimento e dell'aspetto complessivo dei personaggi.

Tradigital animation: contrazione di *traditional* e *digital* che sta a indicare un'animazione composta da disegni animati tradizionali realizzati su fogli di policloruro di vinile ed elementi generati al computer. In generale i fondali o alcuni elementi fantastici vengono realizzati utilizzando la computer graphic tridimensionale mentre i personaggi sono animati tradizionalmente in modo che le due tecniche siano riconoscibili l'una accanto all'altra senza produrre un'immagine omogenea. Questa tecnica è stata ideata e messa a punto negli studi della DreamWorks Skg per lungometraggi quali *Il principe d'Egitto* (1998), *La strada per El Dorado* (2000) e *Sinbad: la leggenda dei sette mari* (2003).

Bibliografia

Storie generali

WALTER ALBERTI, *Il cinema d'animazione 1832-1956*, Eri, Torino 1957

ROBERT BENAYOUN, *Le dessin animé après Walt Disney*, Pauvert, Paris 1961

GIANNALBERTO BENDAZZI, *Cartoons. Cento anni di cinema d'animazione*, Marsilio, Venezia 1992 (1ª ed. 1988)

–, *L'animazione europea, ieri e oggi*, in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale.* I. *L'Europa*, Einaudi, Torino 2000, pp. 561-93

–, *L'animazione*, in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale.* II/1. *Gli Stati Uniti*, Einaudi, Torino 1999, pp. 865-90

–, *I continenti del cinema d'animazione*, in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale.* IV. *Americhe, Africa, Asia, Oceania*, Einaudi, Torino 1999, pp. 1015-1035

–, *Il movimento creato. Studi e documenti di ventisei saggisti sul cinema d'animazione*, Pluriverso, Torino 1993

JOHN CANEMAKER (a cura di), *Storytelling in Animation*, American Film Institute, Los Angeles 1988

BRUNO DI MARINO (a cura di), *Animania. 100 anni di esperimenti nel cinema di animazione*, Il Castoro, Milano 1998

LIZ FABER - HELEN WALTERS, *Animazione sperimentale. Cortometraggi innovativi dal 1940*, Logos, Modena 2004

BERNARD GÉNIN, *Il cinema d'animazione. Dai disegni animati alle immagini di sintesi*, Lindau, Torino 2005

ENRICO GIANERI, *Storia del cartone animato*, Omnia, Milano 1960

JOHN GRANT, *Masters of Animation*, Batsford, London 2001

JEFF LENBURG, *The Great Cartoon Directors*, Da Capo Press, New York 1993

JEAN MARIE LO DUCA, *Le dessin animé. Histoire, esthétique, technique*, Prisma, Paris 1948, poi Editions d'aujourd'hui, s.l. 1982

Luca Raffaelli, *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi e oltre*, Castelvecchi, Roma 1994; nuova ed. aggiornata, Minimum Fax, Roma 2005

Gianni Rondolino, *Storia del cinema d'animazione*, Einaudi, Torino 1974; nuova ed. aggiornata Utet, Torino 2003

Charles Solomon, *Enchanted Drawings: The History of Animation*, Wings Books, New York 1994

Ralph Stevenson, *The Animated Film*, Tantivy Press, London 1973

Dizionari e repertori

Animation now!, Taschen, Köln 2004

Andrea Baricordi - Massimiliano De Giovanni - Andrea Pietroni - Barbara Rossi - Sabrina Tunesi, *Anime. Guida al cinema di animazione giapponese*, Granata Press, Bologna 1991

Jerry Beck, Will Friedwald, *Looney Tunes & Merrie Melodies. A Complete Guide to the Warner Bros Cartoon*, Henry Holt and Company, New York 1989

Marco Giusti, *Dizionario dei cartoni animali*, Vallardi, Milano 1993

Gabriele Lucci (a cura di), *Animazione*, Electa, Milano 2005

Helen McCarthy, *The Anime! Movie Guide. Movie-to-Movie Guide to Japanese Animation*, The Overlook Press, Woodstock-New York 1996

Jeff Rovin, *The Illustrated Encyclopaedia of Cartoon Animals*, Prentice Hall, New York 1991

Graham Webb, *The Animated Film Encyclopedia*, McFarland, Jefferson 2000

Tecnica ed estetica

Adriano Abbado - Claudio Mordà - Gianluigi Rocca, *Immagini con il computer. Le tecniche, l'arte*, Mondadori, Milano 1985

Giaime Alonge - Adriano Amaducci, *Passo uno. L'immagine animata dal cinema al digitale*, Lindau, Torino 2003

Giannalberto Bendazzi - Michele Cecconello - Guido Michelone, *Coloriture. Volti, rumori, musiche nel cinema d'animazione*, Pendragon, Bologna 1995

Enzo Budassi, *Arte e tecnica del film d'animazione*, Bizzarri, Roma 1972

Shamus Culhane, *Animation from Script to Screen*, St. Martin's Press, New York 1988

Giulietta Fara - Andrea Romeo, *Vita da Pixel. Effetti speciali e animazione digitale*, Il Castoro, Milano 2000

Maureen Furniss, *Art in Motion: Animation Aestethics*, John Libbey, London-Sidney 1998

FERRUCCIO GIROMINI - MARIA GRAZIA MATTEI, *Computer Animation Stories. Nuovi linguaggi e tecniche del cinema d'animazione*, Mare nero, Roma 1988

JOHN HALAS (a cura di), *Computer Animation*, Focal Press, London-New York 1974

–, ROGER MANVELL, *Art in Movement. New Directions in Animation*, Studio Vista, London 1970

–, ROGER MANVELL, *The Technique of Film Animation*, Focal Press, London 1979

LLOYD BRUCE HOLMAN, *Puppet Animation in the Cinema. History and Technique*, Tantivy Press, London 1975

PIERRE JOUVANCEAU, *Il cinema di silhouette*, Le Mani, Recco 2004

KIT LAYBOURNE, *The Animation Book*, Three Rivers Press, New York 1998

ESTHER LESLIE, *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory, and the Avant-Garde*, Verso, London-New York 2002

DANIELE LOMBARDO, *Guida al cinema d'animazion*e, Editori Riuniti, Roma 1983

EDWIN G. LUTZ, *I cartoni animati*, Roma, Dino Audino 2001

ROY MADSEN, *Animated Film. Concepts, Methods, Uses*, Interland Publishing, New York 1969

PAOLA MARTINELLI ARLOTTI, *In moto perpetuo: l'animazione in 3D*, Clueb, Bologna 2004

NORMAN MCLAREN, *Cameraless Animation*, National Film Board of Canada, Ottawa 1958

GUIDO MICHELONE - GIUSEPPE VALENZISE, *Bibidi Bobidi Bu. La musica nei cartoni animati da Betty Boop a Peter Gabriel*, Castelvecchi, Roma 1998

ROGER NOAKE, *Animation: A Guide to Animated Film Techniques*, McDonald-Orbis, London 1988

MARCO PELLITTERI, *Conoscere l'animazione: forme, linguaggi, pedagogie del cinema animato per ragazzi*, Valore Scuola, Roma 2004

GILLES PENSO, *Stop Motion. L'animation image par image dans le cinéma fantastique*, Dreamland, Paris 2002

JAYNE PILLING (a cura di), *A Reader in Animation Studies*, John Libbey, London-Sidney 1997

RICHARD TAYLOR, *Encyclopedia of Animation Techniques*, Running Press, Philadelphia-London 1996

PAUL WELLS, *Understanding Animation*, Routledge, London-New York 1998

–, *Animation Genre and Autorship*, Wallflower Press, London 2002

Il precinema e il cinema delle origini

GIAN PIERO BRUNETTA, *Il viaggio dell'icononauta. Dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumière*, Marsilio, Venezia 1997

ANTONIO COSTA (a cura di), *La meccanica del visibile. Il cinema delle origini in Europa*, La casa Usher, Firenze 1983

GIOVANNA GRIGNAFFINI, *«Signore e signori: il cinematografo». La nascita del cinema e il suo mito*, Marsilio, Venezia 1995

F. LEVIE, *Etienne-Gaspard Robertson. La vie d'un fantasmagore*, Le Préambule, Paris 1990

LAURENT MANNONI, *La grande arte della luce e dell'ombra. Archeologia del cinema*, Lindau, Torino 2000

LAURENT MANNONI - DONATA PESENTI CAMPAGNONI - DAVID ROBINSON (a cura di), *Luce e movimento. Incunaboli dell'immagine animata*, Le giornate del cinema muto, Gemona 1995

MAX MILNER, *La fantasmagoria: saggio sull'ottica fantastica*, Il Mulino, Bologna 1988

MAURICE NOVERRE, *Emile Reynaud, sa vie et ses travaux*, Huau, Brest 1926

DONATA PESENTI CAMPAGNONI, *Verso il cinema. Macchine spettacoli e mirabili visioni*, Utet, Torino 1995

ETIENNE-GASPARD ROBERTSON, *Mémoires récréatifs scientifiques et anecdotiques du physicien-aéronaute E.G. Robertson*, Paris 1831, ora Café Clima, Langres 1985

VIRGILIO TOSI, *Il cinema prima di Lumière*, Rai-Eri, Roma 1984, poi Il Castoro, Milano 2006

CARLO ALBERTO ZOTTI MINICI, *Il Mondo nuovo: le meraviglie della visione dal '700 alla nascita del cinema*, Mazzotta, Milano 1988

Le avanguardie

ALEXANDRE ALEXEIEFF, *Synthèse cinématographique des mouvements artificiels*, Idhec, Paris 1966

ALFIO BASTIANCICH (a cura di), *Lotte Reiniger*, Assemblea teatro-Compagnia del Bagatto, Torino 1982

LÉONA BÉATRICE - FRANÇOIS MARTIN, *Ladislas Starewitch, 1882-1965*, L'Harmattan, Paris 2003

GIANNALBERTO BENDAZZI (a cura di), *Pagine di Alexeieff*, Incontri internazionali con gli autori di cinema d'animazione, Genova 1985

– (a cura di), *Alexeieff: itinéraire d'un maître*, Dreamland, Paris 2001

PAOLO BERTETTO (a cura di), *Il cinema d'avanguardia 1910-1930*, Marsilio, Venezia 1983

–, SERGIO TOFFETTI (a cura di), *Cinema d'avanguardia in Europa*, Il Castoro, Milano 1996

ANTONIO BISACCIA, *Alexandre Alexeieff. Il cinema d'incisione*, Book, Castel Maggiore 1993

NICOLE BRENEZ - CHRISTIAN LEBRAT (a cura di), *Jeune, dure et pure! Une histoire du cinéma d'avant-garde et expérimental en France*, Mazzotta, Milano 2001

ANTONIO COSTA, *Cinema e avanguardie storiche*, in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale.* I. *L'Europa*, Einaudi, Torino 2000, pp. 325-358

STANDISH LAWDER, *Il cinema cubista*, Costa & Nolan, Genova 1983

JEAN MITRY, *Storia del cinema sperimentale*, Mazzotta, Milano 1977; ora Clueb, Bologna 2000

LOUISE O'KONOR, *Viking Eggeling 1880-1925*, Amqvist & Wiskell, Stokholm 1971

LEONARDO QUARESIMA (a cura di), *Walter Ruttmann. Cinema, pittura, ars acustica*, Manfrini, Rovereto 1994

LOTTE REINIGER, *Shadow Theatres and Shadow Films*, Batsford Watson-Guptill, London-New York 1970

HANS RICHTER, *Nemici del cinema oggi, amici del cinema domani*, Centro espressioni cinematografiche, Udine 1991

GIANNI RONDOLINO (a cura di), *Il cinema astratto*, Tirrenia, Torino 1977

–, *L'occhio tagliato. Documenti del cinema dadaista e surrealista*, Martano, Torino 1972

CHRISTIAN STROBEL, *Lotte Reiniger*, Primrose Productions, München 1993

MARIO VERDONE, *Cinema e letteratura del futurismo*, Bianco & nero, Roma 1968; poi Manfrini, Rovereto 1990

–, *Le avanguardie storiche del cinema*, Sei, Torino 1977

PETER WEISS, *Cinéma d'avant-garde*, L'arche, Paris 1989

Cinematografie nazionali

Italia

PAOLA AMBROSINO - DARIO CIMORELLI - MARCO GIUSTI, *Carosello. Non è vero che tutto fa brodo*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 1996

LAURA BALLIO - ADRIANO ZANACCHI, *Carosello Story*, Eri, Torino 1987

ALFIO BASTIANCICH (a cura di), *Bruno Bozzetto 1958-1988*, Centro promozionale coop, Savona 1988

GIANNALBERTO BENDAZZI (a cura di), *Appeso a una matita. Il cinema di Guido Manuli*, Incontri internazionali con gli autori di cinema d'animazione, Genova 1985

–, *Bruno Bozzetto: animazione primo amore*, Isca, Milano 1972

– (a cura di), *La zuzzerellinea. Osvaldo Cavandoli e l'animazione*, Incontri internazionali con gli autori di cinema d'animazione, Genova 1985

–, RAFFAELE DE BERTI (a cura di), *La fabbrica dell'animazione. Bruno Bozzetto nell'industria culturale italiana*, Il Castoro, Milano 2003

LUIGI BOLEDI (a cura di), *Grandi corti animati: Gibba, Guido Manuli, Walter Cavazzuti*, Il Castoro, Milano 2005

ANTONIO V. BOSCARINO, *L'estetica di Bruno Bozzetto. Teoria e prassi tra movimento e spettacolo*, Bulzoni, Roma 2002

ALESSANDRO CAMON [ma ROBERTO TIRAPELLE] (a cura di), *Il cinema di Bruno Bozzetto*, Cierre, Verona 1990

RENATO CANDIA, *Sul filo della matita. Il cinema di Bruno Bozzetto*, Cinit, Venezia 1992

SILVIA CARANDINI - MARA FAZIO (a cura di), *Il sipario magico di Emanuele Luzzati*, Officina Edizioni, Roma 1980

SARA CORTELLAZZO, *Pastelli, pupazzi e siparietti. Il cinema di Gianini e Luzzati*, Manni, Pegli s.d.

OSCAR COSULICH (a cura di), *Un pittore alla corte dei cartoon. Il cinema di Manfredo Manfredi*, Incontri internazionali con gli autori di cinema d'animazione, Genova 1985

ROBERTO DELLA TORRE - MARIO PAGOT, *I fratelli Dinamite. Una storia molto animata*, Il Castoro, Milano 2004

– (a cura di), *Un mondo perfetto. Le pubblicità cinematografiche dei fratelli Pagot*, Il Castoro, Milano 2005

CAMILLA GHIRARDATO - ELENA MOSCONI, *Il cinema d'animazione*, in Raffaele De Berti (a cura di), *Un secolo di cinema a Milano*, Il Castoro, Milano 1996

MARCO GIUSTI, *Il grande libro di Carosello*, Sperling & Kupfer, Milano 1995

GUIDO GUARDA, *Fenomenologia di Calimero*, Eri, Roma 1971

MARIO E. MERONI, *I fratelli Dinamite di Nino Pagot*, Pagot Film, Milano 1949

NATASHA PULITZER, *Emanuele Luzzati cantastorie*, Coedizioni d'arte, Bassano del Grappa 1994

MARIO QUERIN (a cura di), *Bruno Bozzetto*, Centro di documentazione visiva, Trento 1992

Ricordate Carosello? La Gamma film dei fratelli Gavioli nella pubblicità degli anni Sessanta e Settanta, Curcu & Genovese, Trento 1997

MARCELLO ZANE, *Scatola a sorpresa. La Gamma Film di Roberto Gavioli e la comunicazione audiovisiva in Italia da Carosello a oggi*, Jaca Book, Milano 1998

PIERO ZANOTTO, FIORELLO ZANGRANDO, *L'Italia di cartone*, Liviana, Padova 1973

Francia

PAOLO CHERCHI USAI, *Georges Méliès*, La Nuova Italia, Firenze 1983

ROLAND COSANDEY - CARLO MONTANARO, *Les beaux-arts mystérieux. Catalogo ragionato dell'opera conservata di Emile Cohl*, Le giornate del cinema muto, Pordenone 1990

ANTONIO COSTA, *La morale del giocattolo. Saggio su Georges Méliès*, Clueb, Bologna 1989

DONALD CRAFTON, *Emile Cohl. Caricature and Film*, Princeton University Press, Princeton 1990

LAURE DELESALLE - MICHEL ROUDEVITCH - NICOLE SALOMON (a cura di), *Jean-François Laguionie e gli autori de «La fabrique»*, Incontri internazionali con gli autori di cinema d'animazione, Genova 1985

PAUL GRIMAULT, *Traits de mémoire*, Seuil, Paris 1991

–, *Jacques Prévert, Le roi et l'oiseau*, Gallimard, Paris 1980

Hommage à Paul Grimault, Rencontre internationale de cinéma, Pontarlier 1999

Jan Lenica. Plakat- und Filmkunst, Frölich und Kaufmann, Berlin 1981

RENÉ LALOUX, *Ces dessins qui bougent. Cent ans de cinéma d'animation*, Dreamland, Paris 1996

Le dessin animé français. 100 ans de création, Musée-galerie de la Seita, Paris s.d.

JACQUES MALTHETE, LAURENT MANNONI (a cura di), *Méliès: magie et cinéma*, Musées, Paris 2002

JEAN PIERRE PAGLIANO, *Paul Grimault*, Lherminier, Paris 1986; ora Dreamland, Paris 1996

JEAN-LOUP PASSEK (a cura di), *Jan Lenica*, Centre Georges Pompidou, Paris 1980

Paul Grimault, artisan de l'imaginaire, Mission pour l'amenagement du Palais de Tokio, Paris 1991

RICCARDO REDI (a cura di), *Verso il centenario. Méliès*, Di Giacomo, Roma 1987

DAVID ROBINSON, *Georges Méliès, Father of Film Fantasy*, Museum of the Moving Image, London 1993

Gran Bretagna

GIAIME ALONGE, *Il disegno armato. Cinema di animazione e propaganda bellica in Nord America e Gran Bretagna (1914-1945)*, Clueb, Bologna 2000

DENIS GIFFORD, *British Animated Films 1895-1985: A Filmography*, McFarland, London 1986

JOHN HALAS, *Visual Scripting*, Focal Press, London-New York 1976

–, ROGER MANVELL, *Art in Movement. New Directions in Animation*, Studio Vista, London 1970

ROGER MANVELL, *Art & Animation: The Story of Halas & Batchelor Animation Studio 1940-1980*, Halas & Batchelor, London 1980

Europa orientale

JAROSLAV BOCEK, *Jirí Trnka, Artist and Puppet Master*, Artia, London 1963

EUSEBIO CICCOTTI, *Avanguardia e cinema in Cecoslovacchia*, Bulzoni, Roma 1989

SERENA D'ARBELA, *I maestri di Praga. Il cinema d'animazione cecoslovacco degli anni Ottanta*, Isca, Milano 1989

BRUNO FORNAR - FRANCESCO PITASSIO - ANGELO SIGNORELLI (a cura di), *Jan Švankmajer*, Bergamo Film Meeting, Bergamo 1997

PETER HAMES (a cura di), *Dark Alchemy: The Films of Jan Švankmajer*, Flicks Books, Trowbridge 1995

RONALD HOLLOWAY, *Z is for Zagreb. A Guide to the Films of One of the World's Major Cartoon Studios*, Tantivy Press, London 1972

JAN HOREJSI - JIŘÍ STRUSKA (a cura di), *Occhio magico: il cinema d'animazione cecoslovacco 1944-1969*, Unione degli artisti cinematografici e televisivi, Praga 1969

Jan Švankmajer. Un surréaliste du cinéma d'animation, Musée d'art moderne et contemporaine de Strasbourg, Strasbourg 1999

Jiří Trnka. Hommage au cinéaste d'animation tchéque, Palais de l'Isle, Annecy 1979

MASSIMO MAISETTI, *Allegro vivace: il cinema di animazione in Ungheria*, Isca, Milano 1990

–, *Chiodi, nodi, burattini. Cinema d'animazione in Estonia, Lettonia, Lituania*, Comune di Milano, Milano 1987

–, *I maestri di Mosca. Il cinema d'animazione russo dagli inizi ad oggi*, Isca, Milano 1988

–, *Iurij Norštein il poeta*, Isca, Milano 1988

SERGIO MICHELI, *Cinema d'animazione in Bulgaria*, Cappelli, Bologna 1975

–, *Favole e parabole: il cinema di animazione in Bulgaria*, Isca, Milano 1991

CARLO MONTANARO, *Drawing and Life. Creation and Animation of Zagreb Film*, Supernova, Trieste 2001

MARIO PINTUS, *I maghi dell'Est*, Sassu, Sassari 1987

ION POPESCU GOPU, *Des films, des films, encore des films*, Meridiane, Bucarest 1963

JAN POS, *Czech Animated Film, 1934-1994*, Ministero della Cultura, Praga 1994

JAN ŠVANKMAJER, *Faust. The Script*, Flicks Books, Trowbridge 1996

Švankmajer, E&J bouche à bouche, Editions de l'œil, Paris 2002

Africa

MARIA SILVIA BAZZOLI (a cura di), *African Cartoon. Il cinema di animazione in Africa*, Il Castoro, Milano 2003

BRUNO EDERA, *A la découverte d'un cinéma méconnu. Le cinéma d'animation africain*, Festival International du Cinéma d'Animation, Annecy 1993

LOMOMBA EMONGO, *Hommage au cinéma d'animation d'Afrique noire*, Studio Malembe, Strasbourg 2001

GIUSEPPE GARIAZZO, *Breve storia del cinema africano*, Lindau, Torino 2001

Americhe

JERRY BECK - WILL FRIEDWALD, *Warner Bros Animation Art. La storia, i personaggi, i disegni originali...*, Gruppo Editoriale EdiCart, Legnano 2003

GIANNALBERTO BENDAZZI, *L'uomo che anticipò Disney. Il cinema di Quirino Cristiani*, Tunué, Latina 2007

EDOARDO BRUNO - ENRICO GHEZZI (a cura di), *Walt Disney*, Edizioni La Biennale, Venezia 1985

DONALD CRAFTON, *Before Mickey: the Animated Film 1898-1928*, Mit, Cambridge 1982.

ORESTE DE FORNARI, *Walt Disney*, Il Castoro, Milano 1995

MICHELE FADDA - FABRIZIO LIBERTI (a cura di), *What's up, Tex? Il cinema di Tex Avery*, Lindau, Torino 1998

RICHARD HOLLISS - BRIAN SIBLEY, *The Disney Studios Story*, Octopus, New York 1988

CHUCK JONES, *Chuck Amuck. The Life and Times of an Animated Cartoonist*, Farrar Straus Giroux, New York 1989

ROBERTO LASAGNA, *Walt Disney e il cinema*, Edizioni Falsopiano, Alessandria 2001

LEONARD MALTIN, *The Disney Films*, Disney Editions, New York 1973 (quarta ristampa, 2000)

–, *Of Mice and Magic. A History of American Animated Cartoons*, New American Library, New York 1980

BOB THOMAS, *Walt Disney*, Mondadori, Milano 1980

Giappone

DAVIDE CASTELLAZZI, *Animeland. Viaggio tra i cartoni made in Japan*, Tarab Edizioni, Firenze 1999

ANTONIA LEVI, *Samurai from Outer Space*, Open Court, Chicago 2000

MARCO PELLITTERI, *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, Castelvecchi, Roma 1999

ROBERTA PONTICIELLO - SUSANNA SCRIVO (a cura di), *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti*, Tunué, Latina 2007 (1ª ed. 2005)

Siti Internet

mag.awn.com (versione on line della rivista statunitense Animation World Magazine)
www.aardman.com (sito ufficiale della Aardman Animations)
www.animenewsnetwork.com (animazione giapponese)
www.asifa.net (sito ufficiale dell'Associazione Internazionale del Cinema d'Animazione. Ogni sede nazionale dell'Associazione ha un suo proprio sito)
www.bozzetto.com (sito ufficiale di Bruno Bozzetto)
www.cubacine.cu (animazione cubana)
www.disney.com (sito ufficiale della Disney)
www.dreamworks.com (sito ufficiale dei DreamWorks Skg Studios)
www.fpsmagazine.com (cinema in *stop motion*)
www.ghibli.jp (sito ufficiale, solo in lingua giapponese, dello Studio Ghibli)
www.halasandbatchelor.co.uk (sito ufficiale della Halas & Batchelor)
www.koreanfilm.org (animazione sudcoreana)
www.la-fabrique.com (sito ufficiale de La Fabrique)
www.midnighteye.com (animazione giapponese)
www.monica.com.br (animazione brasiliana)
www.nausicaa.net (animazione giapponese)
www.nfb.ca/splash/splash.php (sito del National Film Board, in inglese e in francese)
www.pixar.com (sito ufficiale dei Pixar Studios)
www.quirinocristiani.com.ar (Quirino Cristiani)
www.studioghibli.net (versione inglese del sito ufficiale dello Studio Ghibli. La traduzione non è stata fatta dallo Studio ma è un'iniziativa spontanea di ammiratori dello stesso)

Indice delle opere

+1-1, 142
25-e pervy den (25 ottobre-primo giorno), 168
300 (*300: March to Glory*), 12
36 Characters (36 caratteri), 331
1001 Arabian Nights (Le mille e una notte), 221
1941 – Allarme a Hollywood (*1941*), 9

A, 153
Abenteuer des Prinzen Achmed, Die (Le avventure del principe Achmed), 77
Abracadabra, 263
Abstronic, 226
Abu Series (La serie di Abu), 107
Achoo Mister Kerroochev (Etcì Mr Khruščëv), 227
Acteur, L' (L'attore), 146
Adam II, 153
Adventure of Dollie and Jim, The (Le avventure di Dollie e Jim, v. *Chew Chew Land*), 238
Adventures of André and Wally B., The (*Id.*), 231
Adventures of Mark Twain, The (Le avventure di Mark Twain, v. *Comet Quest*), 242
Aesop's Fables (Le fiabe di Esopo), 183
Agente 007 – Licenza di uccidere (*Dr. No*), 134
Agnello rimbalzello, L' (*Boundin'*), 234
Ai (Amore), 308
Aida degli alberi, 142
Akira (*Id.*), 298, 302, 342
Aladdin (*Id.*), 207
Aladdin and His Wonderful Lamp, 191
Aladin et la lampe merveilleuse (Aladino e la lampada meravigliosa), 103
A la mode (Alla moda), 227
Albină și porumbelul (L'ape e il colombo), 119
Alf, Bill and Fred (Alf, Bill e Fred), 159
Alice's Comedies (*Id.*), 197
Alice nel paese delle meraviglie (*Alice in Wonderland*), 205
Alice's Wonderland (Il paese delle meraviglie di Alice), 197
Ali di Honneamise, Le (*Oneamisu no tsubasa oritsu uchugun*), 304
Alla ricerca di Nemo (*Finding Nemo*), 233
Allegro, 258
Allegro non troppo, 135, 136, 140, 141n
Allures (*Id.*), 223
Alouette (*Id.*), 259
Amore asimmetrico, 143
Anacleto e la faina, 94
Anastasia (*Id.*), 206n
Animaniacs (*Id.*), 214
Anna dai capelli rossi (*Akage no Anne*), 310
Antenati, Gli (*The Flintstones*), 78n, 218, 233, 292, 360
Aos (*Id.*), 308, 309
Apple, The (La mela), 160
Apóstol, El (L'Apostolo), 274
Appuntamento, L', 102
Appuntamento a Belleville (*Les Triplettes de Belleville*), 156

Archanděl Gabriel a paní Husa (L'arcangelo Gabriele e la signora Oca), 116
Arche de Noé, L' (L'arca di Noè), 145
Arcobaleno, L', 59
Arès contre Atlas (Ares contro Atlas), 149
Argonauti, Gli (*Jason and the Argonauts*), 241
Aristogatti, Gli (*The Aristocats*), 206, 221
Around Is Around (*Id.*), 259
Arpa birmana, L' (*Biruma no tategoto*), 12, 291
Arrêt d'autobus, L' (Fermata d'autobus), 374
Arrigo e il suo tigrotto, 92
Ars gratia artis, 113
Artisti e modelle (*Artists and Models, 1955*), 194n
Aru machi kado no monogatari (Una storia all'angolo della strada), 292
Astroboy (*Tetsuwan Atom*), 290, 291, 292
Astronautes, Les (Gli astronauti), 154
Atalante, L' (*Id.*), 103
Atama Yama (Il monte Testa), 309, 310, 316, 317, 318
Atlantis: l'impero perduto (*Atlantis: The Lost Empire*), 208, 384
Atlas Ufo Robot (*Ufo Robot Grendizer*), 295, 296
Autobahn (L'autostrada), 108
Automania 2000, 108
Autour d'une cabine (Intorno a una cabina), 32
Avalon (*Id.*), 301
Aventuras da turma da Mônica, As (Le avventure di Monica e i suoi amici), 272
Aventure du père Noël, L' (L'avventura di Babbo Natale), 203
Aventures de Joe, Les (Le avventure di Joe), 103
Aventures des Pieds Nickelés, Les (Le avventure dei Pieds Nickelés), 43, 44
Avventura, L', 151
Avventure di Pinocchio, Le, 93
Avventure di Pinocchio, Le (*Priključenija Buratino*), 119
Azur e Asmar (*Azur et Asmar*), 158

Baby... e la Lucrezia Borgia, 92
Bad Luck Blackie (*Id.*), 212
Balade d'Emile, La (La passeggiata di Emile), 149
Ballet mécanique (Balletto meccanico), 72
Bambi (*Id.*), 95, 204, 205, 219, 222
Bao lian deng/Lotus Lantern (La lanterna a forma di loto), 332, 340
Baron Prášil (Il barone di Münchhausen), 118
Bear That Couldn't Sleep, The (L'orso che non riusciva a dormire), 216
Beavis & Butt-Head (*Id.*), 346
Begone Dull Care (*Id.*), 259
Bella addormentata nel bosco, La (*Sleeping Beauty*), 205
Bella e la Bestia, La (*Beauty and the Beast*), 207, 233, 388
Belle au bois dormant, La (La bella addormentata nel bosco), 74
Bem il mostro umano (*Yokai ningen Bem*), 296n
Bergère et le ramoneur, La (La pastorella e lo spazzacamino), 104
Berlino, sinfonia di una grande città (*Berlin, die Symphonie einer Grosstadt*), 67
Berserk (*Kenpū denki Berserk*), 296n
Bewitched Matches (Fiammiferi stregati), 39n
Biancaneve e i sette nani (*Snowwhite and the Seven Dwarfs*), 9, 11, 94, 95, 100, 191n, 192, 202, 219, 326, 388
Black Hole, The (*Id.*), 206
Blinkity Blank, 260
Blinky (*Blinky Bill*), 361
Blue Submarine No. 6 (*Ao no roku gō*), 346
Bombe par hasard, Une (Una bomba per caso), 146
Bon bock, Un (Un buon boccale), 32
Boy Who Bounced, The (Il ragazzo che rimbalzava), 356
Breath Death (Il soffio della morte), 227
Brisby e il segreto di Nimh (*The Secret of NIMH*), 206n
Brother (Fratello), 363
Bug's Life – Megaminimondo, A (*A Bug's Life*), 234, 235
Bug Vaudeville (Il varietà dell'insetto), 182
Bunyip, The (Il Bunyip), 360
Buono, il brutto e il cattivo, Il, 133
By the Hand of the Artist (Per mano dell'artista), 39n
Byl sobie raz (C'era una volta), 119

Cabinet of Jan Švankmajer, The (Lo studio di Jan Švankmajer), 162
Cabiria, 41
Cadeau, Le (Il dono), 146n, 149
Calaveras, 145
Caleidoscope (Caleidoscopio), 227
California Raisins (L'uva californiana), 242
Camel's Dance (La danza del cammello), 326
Camera Makes Whoopee (*Id.*), 256
Cantante di jazz, Il (*The Jazz Singer*), 89, 187
Canzone dell'amore, La, 92-93
Capitan Harlock (*Uchū kaizoku Captain Harlock*), 297
Carica dei 101, La (*101 Dalmatians*), 201
Carmen, 93
Carmen Jones (*Id.*), 224
Carosello, 95, 99, 127, 128, 129, 130, 132, 140, 333, 343
Castello di carte, 138
Castello Errante di Howl, Il (*Hauru no ugoku no shiro*), 305n, 314
Cat Concerto, The (Il concerto del gatto), 217n
Cauchemar du fantoche, Le (L'incubo del fantoccio), 42, 52
Cavallette, 141
Caza del puma, La (La caccia al puma), 275
Cenerentola (*Cinderella*), 205
C'est l'aviron (*Id.*), 259
Chairy Tale, A (*Id.*), 260
Chants populaires # 5 (*Id.*), 259
Charlotte's Web (La rete di Charlotte), 219
Château des singes, Le (Il castello delle scimmie), 146
Chew Chew Land (Il paese di Mastica Mastica, v. *The Adventures of Dollie and Jim*), 238
Chi ha incastrato Roger Rabbit? (*Who Framed Roger Rabbit?*), 12, 214
Chien andalou, Un (*Id.*), 166
Chien mélomane, Le (Il cane melomane), 105
Chikara to onna no yo no naka (Il mondo delle donne e del potere), 286
Christmas Carol, A (Racconto di Natale), 160
Ciao Pussycat (*What's New Pussycat?*), 160
Città incantata, La (*Sen to Chihiro no kamikakushi*), 305n, 314, 347
Closed Mondays (Chiuso il lunedì), 242
Clown et ses chiens, Le (Il clown e i suoi cani), 32
Coda, La, 143
Cohen and Coon (Cohen e Coon), 39
Colonel Heeza Liar (Heeza il colonnello bugiardo), 178, 341
Color Cocktail (Cocktail di colore), 256
Come persone, 143
Comet (La cometa), 257
Comet Quest (La ricerca della cometa, v. *The Adventures of Mark Twain*), 243
Compagnia dei Celestini, La, 141
Conan (*Mirai shonen Conan*), 310
Contre-pied (Contropiede), 148, 149
Conversation Pieces (Brani di conversazione), 161
Corazzata spaziale Yamato (*Uchū senkan Yamato*), 297
Cousin (Cugino), 363
Cowboy Bebop (*Kaubōi bibappu*), 304
Cowboy Jimmie, 112
Crac!, 263
Crapaud chez ses beaux parents, Le (Il rospo dai suoi suoceri), 373
Crayon magique, Le (La matita magica), 103
Création des oiseaux, La (La creazione degli uccelli), 263
Cretinetti paga i debiti, 41n

Dadascope, 65n
Da nao haushi (Tumulto nello studio di pittura), 326
Da nao tian gong (Tumulto in Cielo), 328
Dance of Death (La danza della morte), 362
Danguard (*Wakusei robot Danguard Ace*), 297
Danza, La, 59
Danza degli scheletri, La (*Skeleton Dance*), 200
Dárek (Il regalo), 114
Daria (*Id.*), 346
Darra Dogs, The (I cani di Darra), 362
Debut of Thomas Cat, The (Il debutto del gatto Thomas), 178-79
Delitto del signor Lange, Il (*Le crime de Monsieur Lange*), 103

Demoiselle et le violoncelliste, La (La fanciulla e il violoncellista), 145
Dents du singe, Les (I denti della scimmia), 147
Deux souris blanches, Les (I due topolini bianchi), 377
Devilman (*Debiruman*), 296
Diabolica invenzione, La (*Vynález zkázy*), 117
Diagonal Symphonie (Sinfonia diagonale), 64, 65
Diamant, Le (Il diamante), 105
Dilemma, 108, 229
Dinner Time (Ora di cena), 183, 198
Dinosaur and the Missing Link. A Prehistoric Tragedy, The (Il dinosauro e l'anello mancante. Una tragedia preistorica), 238
Dinosauri (*Dinosaur*), 207
Dizzy Dishes (Piatti vertiginosi), 190
Dobrý voják Švejk (Le avventure del buon soldato Švejk), 115
Dollar Dance (La danza del dollaro), 259
Dom (La casa), 119
Domino, The (Il domino), 356
Donna che visse due volte, La (*Vertigo*), 225
Don Šain (Don Giovanni), 165
Dot and the Kangaroo (Dot e il canguro), 361
Dots (*Id.*), 258
Dover Boys at Pimento University, The (I ragazzi Dover all'Università di Pimento), 220
Dragãozinho manso, O (Il piccolo drago calmo), 272
Drame chez les fantoches, Un (Un dramma dai fantocci), 42, 52
Dreams of a Rarebit Fiend, The (I sogni di un fanatico dei toast al formaggio), 180, 182
Drifters (Pescherecci), 255
Dumbo (*Id.*), 204, 221
Dvenadcat' mesjacev (I dodici mesi), 119

Egged On (Istigare), 238
Eight Soho Eckstein Films (Otto film di Soho Eckstein), 374
Elisir d'amore, L', 93
Elpidio Valdés (*Id.*), 273
Elpidio Valdés contra dólar y cañón (Elpidio Valdés contro il dollaro e il cannone), 273
Elpidio Valdés contra el tren militar (Elpidio Valdés contro il treno militare), 273
Enchanted Drawing, The (Il disegno incantato), 39
Enfant terrible, L' (Il bambino terribile), 372
En passant (Di passaggio), 74
En route (Per strada), 77
Epouvantail, L' (Lo spaventapasseri), 104
Era glaciale, L' (*Ice Age*), 230
Era glaciale 2: il disgelo, L' (*Ice Age: The Meltdown*), 230
Escargots, Les (Le lumache), 147
Essais pendulaires (Saggi sui pendoli), 74
Essere morti o essere vivi è la stessa cosa, 143
Et cetera, 165
Etoiles nouvelles (Stelle nuove), 74n
Etudes des solides illusoires (Studi di solidi illusori), 74
Euclidean Illusion (Illusione euclidea), 227
Europe and Italy, 137n
Ever Changing Motor Car, The (L'auto cangiante), 160

Famiglia Spaghetti, La, 141
Family Dog (*Id.*), 244n
Fanny e Alexander (*Fanny och Alexander*), 27n
Fantasia (*Id.*), 135, 202, 338
Fantasmagorie (Fantasmagoria), 11, 42, 52
Fantorro le justicier (Fantorro il giustiziere), 153
Fattoria degli animali, La (*Animal Farm*), 107
F come falso – Verità e menzogna (*F for Fake*), 301n
Feline Follies (Follie feline), 185
Femme mariée à trois hommes, La (La donna sposata con tre uomini), 374
Fievel sbarca in America (*An American Tale*), 206n
Filipito el pistolero (Filippetto il pistolero), 275
Filles de l'égalité, Les (Le figlie dell'uguaglianza), 157
Film n. 12 (v. *Heaven and Earth Magic*), 224
Film n. 16 (v. *The Tin Woodman's Dream*), 224

Filmstudie (Studio di film), 64
Final Fantasy (*Id.*), 233
Finnegan's Wake (*Id.*), 226
Fiori e alberi (*Flowers and Trees*), 201
Firpo-Brennan (*Firpo contro Brennan*), 279
Firpo-Dempsey (*Firpo contro Dempsey*), 279
Five for Four (Cinque per quattro), 259
Flauto magico, Il, 139
Fleur de pierre (Fiore di pietra), 377
Fleuve aux grandes eaux, Le (Il fiume dalle grandi acque), 264
Flipper il delfino bianco (*Flipper & Lopaka*), 361
Flûte magique, La (Il flauto magico), 104
Flying House, The (La casa volante), 182
Follia da manhã (Follia mattutina), 272
Foo-Foo, 108
Footrot Flats – The Dog's Tale (Footrot Flats – Il racconto del cane), 356
Forgotten Silver (*Id.*), 301n
For the Birds (*Id.*), 234
Fratelli Dinamite, I, 9, 91, 95, 96, 97, 100, 132
Freccia azzurra, La, 141
Free Radicals (Radicali liberi), 225
Frog, the Dog and the Devil, The (La rana, il cane e il diavolo), 356
Fumées (Volute di fumo), 74
Funky Phantom (Il fantasma spaventato), 360
Futurama (*Id.*), 346

Gabbianella e il gatto, La, 141
Gaemiwa beijangi (La cicala e la formica), 343
Galaxy Express (*Ginga tetsudō 999*), 297
Gallinella saggia, La (*The Wise Little Hen*), 94n
Galline in fuga – Chicken Run (*Chicken Run*), 161, 383, 388
Gandahar, 155
Garbagi, El (Il portatore d'acqua), 377
Gastrotomia (Gastrotomia), 279
Gatto nero, Il, 141n
Gazza ladra, La, 139
Geri's Game (*Id.*), 233
Gertie il dinosauro (*Gertie the Dinosaur*), 181
Ghost in the Shell (*Kōkaku Kidōtai*), 298, 300, 301, 302, 346
Ghost of Slumber Mountain, The (Il fantasma del Monte Sonnacchioso), 239
Gigante di ferro, Il (*Iron Giant*), 214, 215n, 228n
Ginger e Fred, 143
Giù per il tubo (*Flushed Away*), 245
Gobbo di Notre Dame, Il (*The Hunchback of Notre Dame*), 207, 233
Gô chez les oiseaux (Gô dagli uccelli), 104
Goto, l'isola dell'amore (*Goto, l'île d'amour*), 154
Grande avventura del piccolo principe Valiant, La (*Taiyo no oji Horusu no daiboken*), 310
Grande illusione, La (*La Grande illusion*), 151
Great Fish of Maui, The (Il grande pesce di Maui), 355
Grendel, Grendel, Grendel (*Id.*), 362
Guerra dei mondi, La (*The War of Worlds*, di B. Haskin), 240n
Guerra dei mondi, La (*The War of Worlds*, di S. Spielberg), 240n
Guerra e il sogno di Momi, La, 41, 92
Guerre stellari (*Star Wars*), 206
Gumby (*Id.*), 242
Gwen, le livre de sable (Gwen, il libro di sabbia), 146

Hakujaden (Il serpente bianco), 290, 319, 320
Hallo jeep!, 102
Hanawa Hekonai. Shintō no maki (Hanawa Hekonai. La nuova spada), 285
Harvey Krumpet (*Id.*), 363, 364, 366
Haunted Hotel, The (L'albergo infestato dai fantasmi), 40, 237
Heaven and Earth Magic (La magia del Cielo e della Terra, v. *Film n. 12*), 224
Heckling Hare, The (La lepre disturbatrice), 212
Heidi (*Alps no shojo Heidi*), 310
Hell Bent for Election (Determinato all'elezione), 219
Hell Unlimited (*Id.*), 256, 258
Hen Hop (*Id.*), 259
Henry 9 'til 5 (Henry dalle 9 alle 5), 159
He Poses for his Portrait (Lui posa per il suo ritratto), 43

Hercules (*Id.*), 207, 357
High Note (*Id.*), 214
Hijo de la ciencia, El (Il figlio della scienza), 272
Historia naturae, 165
Hōhokekyo tonari no Yamadakun (Cucù, i miei vicini Yamada), 313, 334
Homme qui plantait des arbres (L'uomo che piantava alberi), 264
Homo sapiens, 120
Hong Gildong (*Id.*), 344
Hopi wa Chadol Bawi (Hopi e Chadol Bawi), 345
Hoppity Goes to Town (Hoppity va in città), 192
Horizontal-Vertikal Orchestra (Orchestra orizzontale verticale), 64
Hôtel du silence, L' (L'albergo del silenzio), 40
Hotel eléctrico, El (L'albergo elettrico), 40, 41, 77, 237
Hotupatu and the Birdwoman (Hotupatu e la Donna Uccello), 355
House That Jack Built, The (La casa che Jack costruì), 257
Houzi lao yue (Le scimmie pescano la luna), 331
How a Mosquito Operates (Come lavora una zanzara, v. *Story of a Mosquito*), 181
Humberto de garufa (La burla del piccolo Umberto), 279
Humorous Phases of Funny Faces (Smorfie divertenti di facce buffe), 40
Humpty Dumpty, 241
Hyakka zukan (*Japanese/English Pictionary*), 309

Idée, L' (L'idea), 72, 77n
Igra (Il gioco), 112
Illusion? (Illusione?), 263
Imokawa Mukuzō: genkenban no maki (La storia del portinaio Imokawa Mukuzō), 284
In absentia, 162
Incredibili, Gli (*The Incredibles*), 215n, 233
Incubus, 142
Inon ou la conquête du feu (Inon o la conquista del fuoco), 263
Inspirace (Ispirazione), 117
Intervención, La (L'intervento), 274
Interviste mai viste (*Creature Comforts*), 161
Into the Dark (Nel buio), 362
Intrigo internazionale (*North by Northwest*), 225
Io... e il ciclone (*Steamboat Bill Jr.*), 198
Italiana in Algeri, L', 139

Jabberwocky, 173
James Bond 007 – Casino Royale (*Casino Royale*), 160
James e la pesca gigante (*James and the Giant Peach*), 144-45
Jet Robot (*Getter Robot*), 296
Jiaoao de jiangjum (Il generale vanitoso), 328
Jigazō (Autoritratto), 293
Johan Padan a la descoverta de le Americhe, 142
Johann Mouse (*Id.*), 217n
Joseph the Dreamer (Giuseppe il Sognatore), 361
Jozik v tumane (Il riccio nella nebbia), 168
Jumping (Saltando), 293

Kaiser, O (Il kaiser), 271
Kama Sutra Rides Again (Kama Sutra colpisce ancora), 159
Karl Marx, 362
Keep Your Mouth Shut (Tieni la bocca chiusa), 259
Kemuri kusa monogatari (Il racconto dell'erbaccia del fumo), 284
Khatt al abiad, Al (La linea bianca), 376
Kiki (*Id.*), 103
King Kong (*Id.*), 239, 240, 241
King of Jazz, The (Il re del jazz), 187
King-Size Canary (*Id.*), 212
Kinshasa, septembre noir (Kinshasa, settembre nero), 373
Kirikù e gli animali selvaggi (*Kirikou et les bêtes sauvages*), 157n
Kirikù e la strega Karabà (*Kirikou et la sorcière*), 157
Knick Knack (*Id.*), 234

Knock knock (Toc toc), 187
Kobito to aomushi (Il nano e il bruco), 289
Koda fratello orso (*Brother Bear*), 384
Kod fotografa (Dal fotografo), 113
Kogane no hana (Il fiore d'oro), 288
Komposition im Blau (Composizione in blu), 70
Koněk-gorbunok (Il cavallino gobbo), 119
Krava na mjesecu (La vacca sulla luna), 112
Kujira (La balena), 288
Kumo to chūrippu (Il ragno e il tulipano), 286
Kurenai no buta (Il maiale cremisi), 334
Kybernetická babička (La nonna cibernetica), 116

Labyrint (Labirinto), 152, 153
Lalla, piccola Lalla, 96
Lamù la ragazza dello spazio (*Uruseiyatsura*), 299
Lao tu zi/Old Master Cute (L'ingegnoso vecchio maestro), 333
Lecke Faust (Lezione Faust), 164, 166
Lecture on Man, A (Una conferenza sull'uomo), 160
Legend of the Sky Kingdom, The (La leggenda del regno celeste), 371
Leggenda di Beowulf, La (*Beowulf*), 215
Lègy, A (La mosca), 162
Lev a písnička (Il leone e la canzone), 116
Libro della giungla, Il (*The Jungle Book*), 205, 206
Libro della giungla 2, Il (*The Jungle Book 2*), 360n
Lilli e il Vagabondo (*Lady and the Tramp*), 205
Lilo & Stitch (*Id.*), 207n
Lip Synch (Sincronismo labiale), 161
Lissa i sajac (La volpe e la lepre), 168
Little Miss Muffet (La piccola signora Muffet), 241
Little Nemo (Il piccolo Nemo), 11, 180, 181, 309
Little Orphan, The (L'orfanello), 217n
Living With Happiness (Vivere con la felicità), 363
Looney Tunes (*Id.*), 209
Looney Tunes Back in Action (*Id.*), 213n, 214
Loops (*Id.*), 258
Love Me, Love Me, Love Me (Amami, amami, amami), 160
Love on the Wing (*Id.*), 258
Lucidi folli, 143
Lunga calza verde, La, 127n
Lupin III (*Lupin sensei*), 310
Luxo Jr (*Id.*), 233

Macchina del tempo, La, 94
Mafish fayda (Niente da fare), 376
Magical Maestro (Un magico cantante d'opera), 212
Magic Fluke, The (Un colpo magico), 220
Magic Lamp, The (La lampada magica), 186
Maggot, The (La larva), 160
Mail Early (*Id.*), 259
Maitland & Morphet String Quartet, The (Il quartetto d'archi Maitland & Morphet), 360
Maîtres du temps, Les (I padroni del tempo), 155
Makdau boloyau wongchi/McDull Prince de la Bun (McDull principe del panino al vapore), 334
Makdau goosi/My Life As McDull (La mia vita da McDull), 334
Mamma Roma, 151
Mankinda (Il genere umano), 227
Mao Dante (*Id.*), 296n
Marcel, ta mère t'appelle (Marcel, tua madre ti chiama), 144
Marchand de fez, Le (Il mercante di fez), 377
Marchand de notes, Le (Il mercante di note), 104
Marco Monkey un singe sympa (Marco Monkey simpatica scimmia), 375
Marco Polo Junior vs The Red Dragon (Il giovane Marco Polo contro il Drago Rosso), 359
Mariage du hibou, Le (Il matrimonio del gufo), 261-62
Mari iyagi (*My Beautiful Girl*, *Mari*), 347, 348
Marseillaise, La (La marsigliese), 78

Mary Poppins (*Id.*), 206
Masque du diable, Le (La maschera del diavolo), 146
Matches Appeal (Fascino dei fiammiferi), 39
Mazinga (*Mazinger*), 296, 298
Melodia del mondo (*Melodie der Welt*), 67
Memories (*Memorīzu*), 303
Menenio e i petrolieri, 102
Meravigliose avventure di Pollicino, Le (v. *Il più piccolo spettacolo del mondo*), 103
Metamorphosis of Mr Samsa, The (La metamorfosi del signor Samsa), 262, 267
Micromino, 99
Migthy Mouse, 183
Milky Way, The (La Via Lattea), 216
Millennium Actress (*Sennen joyū*), 307
Mimi o sumaseba (Se ascolti attentamente), 312n, 314, 347
Minnie the Moocher (Minnie la pigrona), 190
Miracolo a Milano, 101
Mirrored Reason (Ragione riflessa), 227
Mister Tao, 141
Mobile Police Patlabor (*Kidō Keisatsu Patoreibā*), 298
Mobile Suit Gundam (*Kidō senshi Gandamu*), 298, 304
Moine et le poisson, Le (Il monaco e il pesce), 156
Mômes – Images Zaïre (Ragazzini – Immagini Zaire), 372
Momo e la conquista del tempo, 142
Momotarō (*Id.*), 285
Momotarō uminoshinpei (Momotarō, il divino marinaio), 287, 327, 341
Momotarō no umiwashi (Momotarō, l'aquila dei mari), 287
Mondo perduto, Il (*The Lost World*), 239, 240
Mono relojero, El (La scimmia orologiaio), 275
Monsieur Tête (Il signor Testa), 152
Monsters & Co. (*Monsters, Inc.*), 235, 240
Montagne qui accouche, La (La montagna che partorisce), 145
Mood Contrasts (Contrasti d'umore), 226
Moonrock 10 (Pietra lunare 10), 160
Mori no densetsu (La leggenda della foresta), 293
Morpheus Mike, 238
Mosaïque (Il mosaico), 260
Mother Goose Stories (Le storie di Mamma Oca), 241
Motion Painting n. 1 (Pittura in movimento n. 1), 70
Mouse Trouble (*Id.*), 217n
Mrlja na savjesti (Una macchia sulla coscienza), 112
Mucca e pollo (*Cow and Chicken*), 346
Mucche alla riscossa (*Home on the Range*), 208, 384
Mulan (*Id.*), 141, 207
Mumtaz (Eccellente), 377
Mushishi (Il signore degli insetti), 302
Músico, El (Il musicista), 271
Musume Dojoji (Una ragazza al tempio Dojoji), 291
Mutt & Jeff, 238
Mwana Mboka, 373

Nagrodzone uczucia (I sentimenti premiati), 119
Nansensu monogatari: sarugashima (Un nonsenso: l'isola delle scimmie), 285
Napolèon el faraón de los sinsabores (Napoleone il capo degli insipidi), 272
Narcissus (*Id.*), 260
Nausicaä della Valle del Vento (*Kaze no tani no Nausicaä*), 304, 311, 352
Neco z Alenky (Alice), 164
Neighbours (*Id.*), 259
Nel fantastico mondo di Oz (*Return to Oz*), 243
Neon Genesis Evangelion (*Shin Seiki Evangelion*), 304
Neuro, 137n
New Adventures of Ocean Girl, The (Le nuove avventure della ragazza dell'oceano), 361
News, 143
Nez, Le (Il naso), 74
Nezha nao hai (Nezha vince il Re Drago), 331
Nihiki no sanma (Due pesci alla griglia), 308
Ningen dōbutsuen (Lo zoo umano), 308
Night Watchman, The (Il guardiano notturno), 213

Noche de sustos (Notte di paura), 275
Notes sur un triangle (Note su un triangolo), 257
Nuit sur le Mont Chauve, Une (Una notte sul Monte Calvo), 73, 86

Occhi del parco, Gli (*The Watcher in the Woods*), 243
Oiseau, L' (L'uccellino), 147n
Old Mother Hubbard (La vecchia madre Hubbard), 241
Ombre rosse (*Stagecoach*), 133
Omohide poro poro (Ricordi a catinelle), 313
Onboro firumu (Film rotto), 293
One Froggy Evening (Una serata da rane), 214
One Man Band (*Id.*), 233
Opera, 136, 142
Opera cordis, 113
Opopomoz, 142
Opus I (Opera I), 67
Opus II (Opera II), 67
Opus III (Opera III), 67
Opus IV (Opera IV), 67
Orchestre automatique (Orchestra automatica), 74n
Ornament des verliebten Herzens, Das (L'ornamento del cuore innamorato), 77
Ortone e il mondo dei Chi (*Horton Hears a Who!*), 230
Oscar per il signor Rossi, Un, 131
Osu (Maschio), 293
Oswald the Lucky Rabbit (Oswald il coniglio fortunato), 198
Otesánek, 167
Out of the Inkwell (*Id.*), 189, 326

Paese dei ranocchi, Nel, 94, 101
Pain, Le (Il pane), 377
Paladini di Francia, I, 138
Pantera Rosa, La (*The Pink Panther*), 209
Papageno (Il flauto magico), 78
Paprika (*Id.*), 305n, 307
Parade de chapeaux (Sfilata di cappelli), 74n
Parallel Line (Linea parallela), 356
Pas de deux, 260
Passagers de la Grande Ourse, Les (I passeggeri della Grande Ourse), 104
Patchwork, 149
Pauvre Pierrot! (Povero Pierrot!), 32
Peace on Earth (Pace sulla Terra), 216
Peludópolis (La città di Peludo), 275, 279, 280
Pérák a SS (L'uomo a molla e le SS), 114
Perché combattiamo (*Why We Fight*), 240
Père et fille (Padre e figlia), 156n
Perfect Blue (*Id.*), 306
Per qualche dollaro in più, 133
Per un pugno di dollari, 133
Pet, The (Il cucciolo), 182
Peter Pan (*Id.*), 205, 342
Petit soldat, Le (Il soldatino), 104, 105
Phénomènes électriques (Fenomeni elettrici), 104
Pianeta del tesoro, Il (*Treasure Planet*), 208, 384
Picadon, 309
Piccola Russia, La, 143
Piccolo (di J. Image), 103
Piccolo (di D. Vukotić), 112
Piede più lungo, Il (*The Man from the Diner's Club*), 194n
Pifferaio di Hamelin, Il, 81, 82
Pigs in a Polka (*Id.*), 209
Pinocchio (*Id.*), 9, 95, 200, 202, 221
Pinocchio (di G. Antamoro), 41n
Pinocchio (di U. Amadoro), 41n
Pista, La, 143
Più piccolo spettacolo del mondo, Il (*Jeannot l'intrepide*), 103
Plane Crazy (*Id.*), 198
Planète sauvage, La (Il pianeta selvaggio), 147
Plastimania, 355
Players (Giocatori), 108
Pocahontas (*Id.*), 207
Poemfields (Campi di poesia), 227
Polar Express (*Id.*), 12, 215, 303, 387
Polygamous Polonius (Polonio poligamo), 159
Pompoko (*Heisei tanuki gassen pompoko*), 314
Popeye the Sailor Meets Ali Baba's Forty Thieves (*Id.*), 191
Popeye the Sailor Meets Sindbad the Sailor (*Id.*), 191

Poppoyasan nonki ekicho (Poppoyasan, il capostazione bonario), 289
Porte, La (La porta), 147n
Poslední trik pana Schwarcewaldea a pana Edgara (L'ultimo trucco del signor Schwarzewald e del signor Edgar), 164
Prehistoric Poultry (Polli preistorici), 238
Prekrasnaia Lukanida (La bella lucanide), 44
Pretty Woman (*Id.*), 207
Principe d'Egitto, Il (*The Prince of Egypt*), 390
Principessa Mononoke (*Mononoke Hime*), 312, 313
Principessa Zaffiro, La (*Ribbon no kishi*), 292
Principi e principesse (*Princes et princesses*), 76, 158
Profezia delle ranocchie, La (*Prophétie des grenouilles*), 155
Pronipoti, I (*Jetsons*), 218
Psyco (*Psycho*), 225
Pulcinella, 139
Pulcinella e i briganti, 94
Puppetoons (Pupazzi animati), 240
Pussy Gets the Boot (*Id.*), 216

Quads! (Quadruplo!), 361
Quasi niente, 143
Quatre vœux, Les (I quattro desideri), 157
Queen of Hearts, The (La Regina di Cuori), 241
Question, The (La domanda), 108
Quiet Please (Silenzio, per favore), 217n

R-1, ein Formspiel (R-1, un gioco di forme), 69
Racconti di Terramare, I (*Gedo senki*), 314
Ragtime Bear (*Id.*), 221
Rainbow Dance (La danza dell'arcobaleno), 225
Rakvičkárna (Fabbrica di bare), 165
Ratatouille (*Id.*), 215n, 233
Rățoiul neascultător (L'anatroccolo disubbidiente), 119
Re d'Africa, Il (*Mighty Joe Young*, v. *Mr. Joe Young of Africa*), 239
Red e Toby nemici amici (*The Fox and the Hound*), 243
Re-Entry (Ri-entro), 223
Regina delle nevi, La (*Snezaja Koroleva*), 319, 320, 321
Reine des papillons, La (La regina delle farfalle), 45
Re Leone, Il (*The Lion King*), 207
Renaissance (Rinascita), 154
Rêve au coin du feu, Un (Un sogno accanto al fuoco), 32
R.F.D. 10000 B.C. (Il servizio postale nelle aree agricole del 10.000 a.C.), 238
Rhapsodie de Saturne (Rapsodia di Saturno), 103
Rhapsody Rabbit (*Id.*), 209
Rhinoplastica (Rinoplastica), 279
Rhythmetic (*Id.*), 260
Rhythmus 21 (Ritmo 21), 64
Rhythmus 23 (Ritmo 23), 64
Rhythmus 25 (Ritmo 25), 64
Risveglio, 93
Risveglio del dinosauro, Il (The *Beast from 20,000 Fathoms*), 241
Robin Hood (*Id.*), 206
Robin Hoodlum (*Id.*), 220
Robinson & Cie (Robinson e compagnia), 145
Robots (*Id.*), 230, 236n
Roi et l'oiseau, Le (Il re e l'uccello), 105, 144, 155
Rōjin Z (Il vecchio Z), 306
Roma città aperta, 102
Romance of Transportation in Canada, The (Il romanzo dei trasporti in Canada), 256-57
Roman de Renard, Le (Il romanzo di Renard), 45
Rosa di Bagdad, La, 9, 91, 95, 99, 100, 101
Ruka (Mano), 116
Rumba (*Id.*), 258

Sakura (haru no gensō) (I ciliegi in fiore [fantasia primaverile]), 289
Saludos amigos (*Id.*), 204
Samac (Solo), 113
Samadhi (*Id.*), 223
Samurai Jack (*Id.*), 346
Sand – Or Peter and the Wolf (Sabbia – O Pierino e il Lupo), 261

San ge heshang (I tre monaci), 330
Șapte arte (Sette arti), 120
Sarah, 361
Scooby-Doo (*Id.*), 218
Scrigno meraviglioso, Lo, 92
Scurtă istorie (Una storia breve), 120
Secchia rapita, La, 94
Sec et debout (Asciutto e in piedi), 149
Seepage (Vedi alla pagina), 243
Segu Janjo (Le gesta di Segu), 372
Sen noci svatojánské (Sogno di una notte di mezza estate), 116
Serial Experiment Lain (*Id.*), 304
Settimo viaggio di Sinbad, Il (*The 7th Voyage of Sinbad*), 241
Shadow Laughs, The (L'ombra che ride), 255
Shan shui ying (Sensazioni [prodotte] dalla montagna e dall'acqua), 330
Shark Tale (*Id.*), 236
Shinsetsu Kachikachi yama (Il monte Kachikachi), 291
Shoemaker and the Hatter, The (Il calzolaio e il cappellaio), 107
Shōnen sarutobi Sasuke (Sasuke il ragazzo magico), 342
Shrek (*Id.*), 236
Sílení (Follia), 167
Silly Symphonies (*Id.*), 97, 135, 200, 209, 248, 291
Silver Brumby, The (Silver cavallo selvaggio), 361
Simba, il leone bianco (*Jungle Taitei*), 292
Sinbad: la leggenda dei sette mari (*Sinbad: Legend of the Seven Seas*), 206n, 236
Sin dejar rastros (Senza lasciare traccia), 274, 278
Sinfonia amazônica (Sinfonia amazzonica), 272
Sinking of Lusitania, The (L'affondamento del *Lusitania*), 181
Sirenetta, La (*The Little Mermaid*), 207
Situazioni di Lui e Lei (*Kareshi kanojo no jijou*), 305
Skakska skasók (Il racconto dei racconti), 168
Slow Bob in the Lower Dimension (Bob il Lento nella dimensione più bassa), 244
S.N.A.F.U. (*Id.*), 240
Sněhulák (L'uomo di neve), 113n
Snip and Snap, 108
Sogni che i soldi possono comprare, I (*Dreams That Money Can Buy*), 65
Solo un bacio, 142
Sotto il ristorante cinese, 137
South Park (*Id.*), 384
Sovetskie igruški (Giocattoli sovietici), 118
Space Jam (*Id.*), 155n, 214
Spacescape (Paesaggio spaziale), 356
Spada nella roccia, La (*The Sword in the Stone*), 205
Špaliček (L'anno ceco), 115
Spartacus (*Id.*), 252
Spiklenci slasti (I cospiratori del piacere), 164, 167, 173
Spirit of Ginseng, The (Lo spirito del ginseng), 328
SpongeBob (*SpongeBob SquarePants*), 346
Spook Sport (Uno sport sinistro), 226, 258
Sporting Mice, The (I topi sportivi), 77
Sposa cadavere, La (*Tim Burton's Corpse Bride*), 240, 244
Staré pověsti české (Antiche leggende ceche), 115
Steamboat Willie (*Id.*), 177, 183, 194, 198
Steamboy (*Suchīmubōi*), 303, 305n
Storia delle invenzioni, La, 131
Storie di Anna, Le, 141
Story of a Mosquito (Storia di una zanzara, v. *How a Mosquito Operates*), 180-81
Story of the Little Red Riding Hood, The (La storia di Cappuccetto Rosso), 241
Strabilianti avventure del barone di Münchausen, Le, 41n
Strada, La, 151
Strada per El Dorado, La (*The Road to El Dorado*), 390
Street, The (La strada), 262, 267
Street of Crocodiles (La strada dei coccodrilli), 162
Strekoza i muravei (La cicala e la formica), 44
Strip-tease, 142
Studien (Studi), 69

Studio n. 1 (v. *R-1, ein Formspiel*), 69
Suisei (Vita acquatica), 309
Superchicche, Le (*The Powerpuff Girls*), 346
Superman (*Id.*), 192
Supersoap (Supersapone), 330
Surrogato, Il (*Surogat*), 112
Suteneko Torachan (Torachan, il gattino abbandonato), 289
Synchromy (Sincromia), 260

Tabaluga, 361
Tableaux d'une exposition (Quadri da un'esposizione), 74, 75, 86
Table tournante, La (Il tavolino girevole), 104, 106
Tachiguishi retsuden (La straordinaria vita degli scrocconi da fast food), 301, 305n, 390
Tajemství lucerny (Il segreto della lanterna), 114
Tales of Hoffnung, The (I racconti di Hoffnung), 108
Tango, 162
Ta pum! La storia delle armi, 131
Taratata, 263
Tarzan (*Id.*), 207, 384
Tempi moderni (*Modern Times*), 135
Temps morts, Les (I tempi morti), 147
Tenkū no shiro Rapyuta (Laputa, il castello nel cielo), 311
Tenrankai no e (Quadri da un'esposizione), 293
Tenshi no tamago (L'uovo dell'angelo), 300
Théâtre de M. et M.me Kabal, Le (Il teatro di M. e M.me Kabal), 154
The End, 141n
This Is Spinal Tap (*Id.*), 301n
This Is the Air Force (Questa è l'aeronautica), 107
Tie shan gong zhu/Princess Iron Fan (La principessa dal ventaglio di ferro), 287, 326, 327
Tifusari (Malati di tifo), 113
Tim Burton's Nightmare Before Christmas (*Id.*), 243, 244
Time Machine (*Id.*), 240n
Tin Woodman's Dream, The (Il sogno in scatola dell'uomo di legno, v. *Film n. 16*), 224
Tiny Toones (*Id.*), 214
Titan AE (*Titan A.E.*), 206n
Tma-světlo-tma (Buio-luce-buio), 164
Tokyo Godfathers (*Id.*), 307
Tolomeo, 97
Tomba per le lucciole, Una (*Hotaru no haka*), 304, 309, 311, 312, 313
Tom Sweep, 156
Tonari no Totoro (Il mio vicino Totoro), 311, 312, 313, 347
Tony Sarg's Almanac (L'almanacco di Tony Sarg), 77n
Topo di campagna e il topo di città, Il, 92
Topo Jijo no botan senso (Topo Gigio e la guerra dei missili), 291
Tora no o o fumu otokotachi (Gli uomini che calpestano la coda della tigre), 289
Toy Story – Il mondo dei giocattoli (*Toy Story*), 232, 233
Toy Story 2 – Woody e Buzz alla riscossa (*Toy Story 2*), 233, 234
Trade Tattoo (Marchio di fabbrica), 225
Tre caballeros, I (*The Three Caballeros*), 204
Trigun (*Toraigan*), 304
Trois thèmes (Tre temi), 75
Tron (*Id.*), 155n, 206, 229, 230, 231n, 252, 253, 254, 386
Tunnel, 141
Tutte amano Cretinetti, 41n
Two Mouseketeers, The (*Id.*), 217n

Ubu et la grande grenouille (Ubu e la grande ranocchia), 154
Ubu roi (Ubu re), 154
Ultimo sciuscià, L', 101, 102
Umberto D., 101
Uncle (Zio), 363
Universe (Universo), 257
Uomo che visse nel futuro, L' (*The Time Machine*, di G. Pal), 240n
Uomo dal braccio d'oro, L' (*The Man with the Golden Arm*), 224
Uruguayos Forever (Uruguaiani per sempre), 279

Uruseiyatsura 2: Beautiful Dreamer (Il popolo chiassoso della stella Uru 2: La bella sognatrice), 300
Uzel na kapesníku (Il nodo al fazzoletto), 113n

V for Victory (*Id.*), 259
Vau, vau (Bau, bau), 110, 111
Veliki Miting (Il grande incontro), 111
Viaggi di Gulliver, I (*Gulliver's Travels*), 191n, 192, 202, 326, 327
Vicky il vichingo (*Chiisana vicking Vicke*), 295
Vieille dame et les pigeons, La (La vecchia signora e i piccioni), 156
Vincent, 244
Vip, mio fratello superuomo, 134, 135
Vita futurista, 59
Vita in scatola, Una, 135
Vite vendute (*Le Salaire de la peur*), 151
Voix du rossignol, La (La voce dell'usignolo), 45
Volere volare, 142
Vormittagsspuk (Fantasmi del mattino), 65

Wachsexperimente (Esperimenti con la cera), 69
Wallace & Gromit e altre storie (*Wallace & Gromit: the Aardman Collection*), 383
Wallace & Gromit – La maledizione del coniglio mannaro (*Wallace & Gromit: the Curse of the Were-Rabbit*), 383
Wanderings of Sanmao (Le peregrinazioni di Sanmao), 330
Wardrobe, The (L'armadio), 160
Waste Not, Want Not (Non sprecare, non volere), 359
Were the Wild Things Are (Dove si trovano le cose selvagge), 229
West and Soda, 95, 128, 132, 134, 142
Wheeeels, or American on Wheels Part 2 (Ruoooote, o l'America in auto 2), 227
Whirlwind Comedies (Commedie tumultuose), 238
Who Killed Who? (*Id.*), 212
Wild Ostrichs (Struzzi selvaggi), 238
Wild Roomer, A (Un inquilino scatenato), 238
Winky Dinky and You (Tu e Winky Dinky), 227
Wolf's Rain (*Urufuzu rein*), 304
Wonderful Days (*Id.*), 347, 348, 351, 352
Woody Woodpecker and Friends, 188
Woody Woodpecker Show, 187
World Apartment Horror (*Id.*), 302
World of Stainboy, The (*Id.*), 244n

Xiao ketou zhao Mama (I giorni alla ricerca della mamma?), 328
Xiao Qian/A Chinese Ghost Story: the Tsui Hark Animation (Una storia di fantasmi cinese: l'animazione di Tsui Hark), 333, 334, 337, 338

Yankee Doodle Mouse (Il topo nordista), 217n
Yellow Submarine – Il sottomarino giallo (*Yellow Submarine*), 160, 256, 360
Yogi, Cindy e Bubu (*Hey There, It's Yogi Bear*), 219
You Oughta Be in Pictures (Dovresti essere nei film), 210
Yureisen (La nave fantasma), 288

Z la formica (*Antz*), 235
Zánik domu Usherů (La caduta della casa Usher), 165
Zaplja i zuravl (L'airone e la gru), 168
Zasadil dedek repu (Il nonno ha piantato una rapa), 114
Zhiren daohuan ji (La rivolta dell'omino di carta), 326
Zhu Bajie Eats the Watermelon (Zhu Bajie mangia il melone), 328
Zipper (La cerniera lampo), 362

Indice dei nomi

A, Da, (v. Xu, Jingda) 329, 330, 331
Adamson, Andrew, 236, 357
Alcott, Louise May, 96
Alexeieff, Alexandre, 71, 72, 73, 74, 75, 84, 90, 280
Allen, Paul, 235
Allen, Woody, 134
Alonso, Manuel, 272
Amadoro, Ugo, 41n, 92, 93
Andersen, Hans Christian, 86, 104, 105, 319n
Anger, Kenneth, 222
Ang, Lee, 332
Anno, Hideaki, 304, 305
Anouilh, Jean, 103
Antamoro, Giulio Cesare, 41n
Antonioni, Michelangelo, 151
Apollinaire, Guillaume, 60
Arcady (Arcady Brachlianov), 154
Arcimboldo, Giuseppe, 165
Armstrong, Charles, 39n, 77
Arp, Hans, 63
Astaire, Fred, 156
Au, Ching, 333
Aurenche, Jean, 103
Avery, Frederick Bean (Tex), 142, 197n, 209, 211, 212, 213, 247, 293

Bach, Johann Sebastian, 70, 146, 202, 203
Back, Frédéric, 263, 264
Baker, Joséphine, 156
Ball, Murray, 356, 357
Balla, Giacomo, 57
Barbara, Mameli, 94
Barbera, Joseph, 197n, 215, 216, 217, 218, 219, 292, 295, 360
Barnum, P.T., 208
Barré, Raoul, 177, 179, 186, 238, 255, 360
Barrios, César Cruz, 272
Bartosch, Berthold, 72, 77n, 78
Bass, Saul, 224
Batchelor, Joy, 106, 107, 121, 159
Baudelaire, Charles, 71
Beaudet, Louise, 231
Belson, Jordan, 223
Bendazzi, Giannalberto, 10, 21, 91, 99n, 136, 177, 213, 219, 220, 222, 225, 259, 262, 274, 278, 283,
Bennett, James Gordon, 180
Bergeron, Eric (Bibo), 236
Bergman, Ingmar, 27n
Besson, Luc, 230n
Bickford, Bruce, 242
Bioletto, Angelo, 100
Bird, Brad, 214, 215n, 228n, 244n, 311n
Bizet, Georges, 93
Blackton, James Stuart, 39, 40, 42, 180, 237, 238
Blanco, Juan Padrón (Padroncito), 273
Bluth, Don, 206
Booth, Walter P., 39n
Bordes, Raymond, 238
Borowczyk, Walerian, 119, 151, 152, 154, 155

Bosustow, Stephen, 111, 219, 220, 221
Bouffier, Elzéar, 264
Bourek, Zlatko, 112
Bowers, Charles R., 238
Bowers, David, 245
Bozzetto, Bruno, 95, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 140, 141, 142, 385
Bradbury, Ray, 241
Brahms, Johannes, 69, 209
Braque, Georges, 226
Bray, John Randolph, 178, 179, 183, 187, 189, 193, 255, 284, 285
Brecht, Bertolt, 77n
Breton, André, 212
Bridges, Jeff, 253
Brunetta, Gian Piero, 10, 22
Burton, Tim, 12, 240, 243, 244, 385
Busoni, Ferruccio, 63
Bute, Mary Ellen, 223, 226, 258

Calder, Alexander, 65n
Callahan, John, 361
Calloway, Cab, 190
Canemaker, John, 180, 185
Cannon, Robert (Bobe), 221, 248
Capra, Frank, 240
Carroll, Lewis, 118, 165, 173
Catmull, Edwin, 230, 231, 232
Cavandoli, Osvaldo, 97, 141
Cavazzuti, Walter, 141, 142
Cereda, Giancarlo, 131, 133
Chagall, Marc, 73, 144, 168, 273
Champeaux, Albert, 103
Chang, Guangxi, 332
Chaplin, Charles, 135, 150, 157, 172, 185, 194, 247, 251, 252, 279
Chiang, Kai-Shek, 335n
Chomet, Sylvain, 155, 156, 157
Chomón, Segundo de, 40, 41, 43, 77, 92, 237, 238
Cingoli, Guido, 142
Clampett, Bob, 213, 248
Clokey, Art, 242
Clouzot, Henri Georges, 151
Cohl, Emile, 11, 39n, 40, 42, 43, 44, 46, 50, 52, 62, 77, 143, 149, 274, 278,
Cohn, Jack, 184
Colizzi, Gioacchino, (Attalo) 94
Collodi, Carlo, 119
Colombat, Jacques, 144, 145, 148
Connery, Sean, 134
Coombs, Melanie, 366
Cossio, Carlo, 93, 94, 101
Cossio, Vittorio, 93, 94, 101
Coulibaly, Mambaye, 372
Cristiani, Quirino, 18, 271, 273, 274, 275, 277, 278, 279, 280
Crockwell, Douglas, 223
Crosland, Alan, 89
Cunningham, Philip, 371

Daikuhara, Akira, 342
Dalì, Salvador, 160
D'Alò, Enzo, 141, 142
Daly, Tom, 257
Dante, Joe, 213n, 214
Dawley, Herbert M., 239
Debussy, Claude, 136
De Chirico, Giorgio, 146
Decremps, Henri, 28
Deed, André, 41
Defoe, Daniel, 145
Deitch, Gene, 183
Demy, Jacques, 106
De Niro, Robert, 236
Deren, Maya, 222
De Sica, Vittorio, 101
De Sousa, Mauricio, 272
De Vita, Pier Lorenzo, 96
Diaz, Cameron, 236
Dickens, Charles, 160
Dietz, Jack, 241
Disney, Roy E., 207, 208
Disney, Roy O., 201, 204
Disney, Walt, 9, 11, 12, 46, 70, 78, 95, 96n, 99, 100, 102, 118, 135, 138, 177, 183, 188, 189, 191, 193, 194, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 222, 233, 243, 248, 251, 280, 291, 294, 303, 306, 320, 321, 338, 340, 388

Dodal, Karel, 114
Domeneghini, Anton Giulio, 91, 95, 99, 101
Donizetti, Gaetano, 93
Donner, Clive, 160
Dostoevskij, Fedor, 71
Dovniković, Borivoj, 109
Doyle, Arthur Conan, 239
Dragič, Nedeljko, 109
Dudok De Wit, Michael, 156
Dukas, Paul, 202
Dunning, George, 159, 160, 360
Dvořák, Antonín, 136

Eddine, Baha, 378
Edison, Thomas Alva, 208
Edwards, Blake, 209
Effenberger, Vratislav, 164
Eggeling, Viking, 62, 63, 64, 65, 75, 76
Eisner, Michael E., 207, 208, 232
Elliot, Adam Benjamin, 362, 363, 364
Enright, Nicholas, 360
Enriquez, Franco, 139
Ernst, Max, 65n, 104, 151

Facchinetti, Francesco (dj Francesco), 236n
Fang, Ming, 287, 327
Feiffer, Jules, 184
Feldman, Simón, 274, 277
Fell, Sam, 245
Fellini, Federico, 10, 102, 139, 144, 151, 157
Ferrara, Ursula, 143, 144
Feuillade, Louis, 153
Fiori, Laura, 141
Fischinger, Oskar, 62, 68, 69, 70, 75, 223,
Fleischer, Dave, 97, 102, 111, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 199, 202, 216, 303, 326, 327
Fleischer, Joe, 97, 102, 111, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 199, 202, 216, 303, 326, 327
Fleischer, Max, 97, 102, 111, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 199, 202, 216, 303, 326, 327, 388
Fo, Dario, 142
Foldés, Peter, 144
Ford, Henry, 208
Ford, John, 133
Foster, Richard, 223
Foucault, Michel, 21
Frascari, Carlo Amedeo, 192
Freeth, Murray, 356
Freleng, Friz, 97, 209, 248
Frenkel, David, 375, 376
Frenkel, Hershel, 375, 376
Frenkel, Salomon, 375, 376
Freud, Sigmund, 23, 172, 173
Furton, Louis, 43
Fuzellier, Michel, 142

Gagliardo, F.lli, 102
Gardner, John, 362
Gates, Bill, 229, 235
Gavioli, Gino, 127, 141n
Gavioli, Roberto, 127, 141n
Geffen, David, 231
Gianini, Giulio, 137, 139
Gill, André, 42, 52
Gillard, Stuart, 345
Gilliam, Terry, 157
Gilmore, Patrick, 206n, 236
Ginanni Corradini, Arnaldo (Ginna), 56, 57, 58, 59n, 60, 61, 62, 92
Ginanni Corradini, Bruno (Corra), 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 92
Gioanola, Vincenzo, 141
Giobbe, Luigi, 94
Giono, Jean, 264
Giovannini, Attilio, 99, 132, 134
Giraud, Jean (Moebius), 155n, 230
Girerd, Jacques-Rémy, 155-156
Giubran, Ridhà, 377
Glenn, John, 223
Godard, Jean-Luc, 149
Godfrey, Bob, 159
Goethe, Wolfgang, 23, 45, 77n, 166, 173
Gogol', Nikolaij, 71, 74, 75
Goldoni, Carlo, 114
Goldsmith, Sidney, 257
Goossens, Daniel, 157
Grabbe, Christian Dietrich, 166, 173
Grant, Dwinell, 223

Grgić, Zlatko, 109
Grieg, Edvard, 93, 200, 271
Grierson, John, 106, 107, 255, 256, 258
Grimaldi, Claudio Filippo, 25
Grimault, Paul, 103, 104, 105, 106, 144, 145, 146n, 155
Grimm, F.lli, 78, 118
Gross, Yoram, Jerzy 360, 361
Grosz, George, 154
Guido, Francesco Maurizio (Gibba), 101, 102
Guyot , Edme-Gilles, 28

Hadžič, Fadil, 111
Halas, John, 106, 107, 122, 130, 159, 229
Han, Seong Hak, 343
Hanna, William, 197n, 215, 216, 217, 218, 219, 292, 295, 360
Hardy, Oliver (Ollio), 194, 252
Harman, Hugh, 197, 199n, 209, 216
Harrington, Curtis, 222
Harris, Charles K., 190
Harryhausen, Ray, 237, 239, 240, 241, 242, 348
Hašek, Jaroslav, 115
Hawkins, Roger, 371
Hearst, William Randolph, 178, 186, 208
Hilberman, Dave, 219
Hitchcock, Alfred, 123, 225, 306
Hoffmann, Ernst Theodor, 71
Holbein, Hans, 24
Hou, Hsiao Hsien, 332
Hoyt, Harry O., 239
Hubley, John, 220, 221
Hurd, Earl, 38, 178
Huston, John, 160
Huygens, Christiaan, 24, 25

Ichikawa, Kon, 12, 291
Im, Seok-gi, 341
Image, Jean, 103
Ionesco, Eugène, 152, 155
Irigoyen, Hipólito, 274, 275, 278, 279
Ising, Rudolf, 197, 199n, 207, 216
Iskander, Noshi, 377
Ivanov-Vano, Ivan, 119, 168
Iwerks, Ubbe Ert, (Ub) 194n, 197, 198, 199, 200, 203, 209, 216

Jackson, Peter, 301n, 357, 387, 388
Janjic, Zoran, 360, 362
Jarry, Alfred, 154
Jenson, Vicky, 236
Jin, Xi, 327
Jobs, Steve, 231, 232
Jodorowsky, Alejandro, 230
Joeng, Do-bin, 343
Johnson, Mike, 240, 244
Johnson, Tim, 206n, 236
Jolie, Angelina, 236
Jolliffe, Anne, 360
Jolson, Al, 89
Jones, Chuck, 213, 220, 248
Jordan, Michael, 214
Joyce, James, 226
Jutriša, Vladimir, 109, 112

Kafka, Franz, 153, 155, 262, 266, 267, 268
Kandinskij, Vasilij, 61, 223, 226
Kane, Helen, 190
Katzenberg, Jeffrey, 206n, 207, 208, 231, 236
Keaton, Buster, 143, 157, 194, 198, 211
Kentridge, William, 374, 375
Kepler, Johannes, 25
Kibushi Ndjate Wooto, Jean Michel, 372, 373, 374
Kim, Il Sung, 341, 342
Kim, Moon-saeng, 347, 348, 351
Kim, Yong-wan, 341
Kim, Yong-woon, 341
King, Jack, 209
Kinoshita, Renzo, 309
Kinoshita, Sayoko, 309
Kircher, Athanasius, 24, 25
Kitayama, Seitaro, 284, 285, 341
Klee, Paul, 226
Koch, Carl, 77
Kolar, Boris, 110, 112
Kon, Satoshi, 303, 306, 307
Konaté, Kadiatou, 372
Kondō, Yoshifumi, 312n, 314, 347

Kostelac, Nikola, 111, 113
Kouchi, Jun'ichi, 284, 285, 287
Kristl, Vlado, 111
Kroitor, Roman, 257
Kuri, Yōji, 308, 309
Kurihara, Hideo (v. Kuri, Yōji), 308
Kurosawa, Akira, 289

Laemmle, Carl, 198
La Fontaine, Jean de, 44
Laganà, Giuseppe, 131, 133, 134, 141
Laguionie, Jean-François, 144, 145, 146, 155
Laloux, René, 147, 148, 155
Lantz, Walter, 178, 186, 187, 188, 211, 213, 219
Lasseter, John, 208, 229, 230, 231, 232
Latini, Anélio Filho, 272
Laurel, Stan (Stanlio), 194, 252
Leaf, Caroline, 261, 262, 265
Lee, Choon-Man, 335
Lee, Sang-ho, 343
Lee, Sung-gang, 347
Léger, Fernand, 65n, 72
Leigh, Douglas, 185
Lenica, Jan, 119, 144, 150, 151, 152, 153, 154, 171
Leone, Sergio, 133
Leroux, Jacques, 148
Letterman, Rob, 236
Lindbergh, Charles, 185
Lisberger, Steven, 206, 229, 230, 252
Lord, Peter, 161
Lourié, Eugène, 241
Low, Colin, 257
Lucas, George, 206, 333
Lumière, F.lli, 10, 21, 301n
Luyet, Claude, 149
Luzzati, Emanuele, 137, 138, 139, 140
Lye, Len, 37, 90, 91, 223, 225

Maar, F.lli, 109n
Macario, Erminio, 94
Magnani, Anna, 151
Mahjoub, Zouhair, 377
Majakovskij, Vladimir, 118
Mancini, Henry, 209
Manuli, Guido, 131, 132, 133, 134, 136, 142
Maraja, Libico, 100
Marey, Etienne-Jules, 22, 30, 48
Marins , Alvaro (Seth), 271
Marker, Chris, 154
Markopoulos, Gregory, 222
Marks, Aleksandar, 109, 111
Marlowe, Christopher, 166, 173
Marx, F.lli, 98
Marx, Groucho, 220
Masaoka, Kenzō, 284, 285, 286, 287, 289, 290, 341
Masereel, Franz, 77
Matisse, Henri, 43, 60
Matsumoto, Akira (Leiji), 296, 297, 298
Mauro, Humberto, 271, 272
McCay, Winsor, 11, 180, 181, 182, 184, 186, 255, 309
McGregor, Ewan, 236n
McLaren, Norman, 37, 74, 90, 91, 131, 226, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 280, 387
McManus, George, 43
Mead, Syd, 230, 254
Melbourne Cooper, Arthur, 39
Méliès, Georges, 10, 13, 38, 39, 44, 47, 51, 118, 171, 237
Messmer, Otto, 184, 185, 243
Miller, Frank, 12
Miller, George, 360
Mimica, Vratoslav, 109, 111, 113
Mintz, Charles, 187, 197, 198, 211
Miró, Jean, 151
Miyazaki, Goro, 314
Miyazaki, Hayao, 12, 290n, 304, 305n, 307, 310, 311, 312, 313, 314, 319, 335, 352
Mochinaga, Tadahito (v. Fang, Ming), 287, 327
Moigno, abbé, 30
Mondadori, Arnoldo, 96n
Morbelli, Riccardo, 100
Morgan, John P., 208
Morrow, Robert, 355
Mozart, Wolfgang Amadeus, 69, 139
Muhib, F.lli, 376
Mulazzani, Simona, 143

Mun, Dal-bu, 342
Murata, Yasuji, 284, 285
Musschenbroeck, Pieter Van, 27
Mussorgskij, Modest, 73, 75, 86, 202, 293
Muybridge, Eadweard, 22, 30

Nagai, Kiyoshi (Gō), 295, 296n
Nalpas, Louis, 45n
Natwick, Grim, 191
Nelson, Larry, 356
Nerbini, Giuseppe, 96n
Nichetti, Maurizio, 131, 142
Niepce, Joseph Nicéphore, 30
Nizza, Angelo, 100
Nogueras, Luis Rogelio, 273
Noiret, Philip, 264
Nolan, William C., 179
Norman, Roger, 306
Norštein, Iurij, 163, 168, 169
Norton, John, 252

O'Brien, Willis, 237, 238, 239, 241
Ocelot, Michel, 76, 155, 157, 158
Ofuji, Noburō, 284, 287, 288
Oliva, Juan, 275
Olmi, Ermanno, 137, 138
O'Neill, Fred, 355
Orwell, George, 121, 123
Ōshii, Mamoru, 283, 299, 300, 301, 302, 305, 306, 307
Otero, Manuel, 148, 149
Ōtomo, Katsuhiro, 302, 303, 305, 306

Paganini, Luciano, 97
Pagot, Nino, 91, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 127, 129
Pagot, Toni, 91, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 127, 129
Pal, George, 240, 241
Palmer, Tom, 209
Park, Nick, 161, 237
Park, Yeong-il, 343
Parker, Claire, 72, 73, 74
Parker, Trey, 384
Pärn, Priit, 162
Pasolini, Pier Paolo, 130n, 143, 151
Pastrone, Giovanni, 41, 92
Perrault, Charles, 78
Petronio, Gustavo, 92, 96
Petty, Bruce, 362
Philidor, Paul, 28
Piccardo, Osvaldo, 97
Pifferario, Paolo, 127n
Pintoff, Ernest, 184
Plateau, Joseph-Antoine, 29, 30n, 35
Poe, Edgar Allan, 71, 165, 167, 173
Pojar, Břetislav, 116, 237
Popescu-Gopo, Ion, 119, 120
Porter, Eric, 359
Poulenc, Francis, 74
Poussin, Gerald, 149
Presepi, Guido, 92
Prévert, Jacques, 103, 104, 105
Prévert, Pierre, 105
Proust, Marcel, 21n
Proyas, Alex, 357

Quay, Stephen, 161, 237
Quay, Timothy, 161, 237
Quimby, Fred, 215, 216, 249
Quinn, Anthony, 151
Quinterno, Dante, 275

Radok, Emil, 164
Rauschenberg, Robert, 160
Ravel, Maurice, 136
Ray, Man, 65n
Reinhardt, Max, 77
Reiniger, Lotte, 41n, 76, 77, 78, 81, 90, 92, 93, 158, 288
Reisman, David, 261
Renoir, Jean, 77n, 78, 103, 151
Reynaud, Charles-Emile, 21, 29, 30, 31, 32, 37, 46, 284
Richler, Mordecai, 262, 267
Richter, Hans, 62, 63, 64, 65, 68, 70, 75, 76
Righelli, Gennaro, 93
Robertson, Etienne-Gaspard, 27, 28, 29, 31, 32, 33
Rodari, Gianni, 141

Rodger, Tania, 357
Rófusz, Frenc, 162
Rossi, Rita, 142
Rossini, Gioacchino, 139
Rousseau, Henry, 140, 157
Rubino, Antonio, 94, 101
Ruiz, Fernando, 271
Rush, Geoffrey, 364
Ruttmann, Walter, 62, 66, 67, 68, 70, 75, 77, 78, 79
Rybczynsky, Zbigniew, 162

Sade, Donatien Alphonse François de, 167
Saint-Saëns, Camille, 200, 226
Sancho, Mongi, 377
Sarg, Tony, 77-78n
Sarrut, André, 104, 105
Sawadogo, Cilia, 374
Schiele, Egon, 157
Schlesinger, Leon, 194n, 209, 210, 211, 212, 213, 248
Schönberg, Arnold, 61, 62
Schubert, Franz, 203
Schwartz, Zachary, 219
Schwizgebel, Georges, 149
Segar, Elzie Crisler, 191
Selick, Henry, 243, 244
Seo, Mitsuyo, 287
Sepúlveda, Luis, 142
Sgrilli, Roberto, 94
Shakespeare, William, 116, 160
Shimokawa, Oten, 284, 341
Shin Dong-heon, 343, 344, 345
Shin Dong-woo, 344, 345
Shin, Nelson (v. Shin, Neung Gyan), 343
Shin, Neung Gyan, 343
Sibelius, Jean, 136
Silhouette, Etienne de, 76n
Skupa, Josef, 114
Smith, Albert E., 237
Smith, Harry, 223, 224
Smith, Will, 236
Snyder, Zack, 12
Sommers, Stephen, 357
Spielberg, Steven, 9, 206n, 208, 214, 231, 240n, 244n, 333, 386
Sproxton, David, 161
Stampfer, Simon, 29
Star, Nina, 45
Starewitch, Ladislas, 44, 45, 62, 118
Starkiewicz, Antoinette, 362
Stauffacher, Frank, 223
Stenhouse, Robert, 356
Stitt, Alexander, 362
Stockhausen, Karlheinz, 162
Stokowski, Leopold, 202, 203
Stone, Matt, 384
Stravinskij, Igor, 136, 202
Sullivan, Pat, 184, 185, 189, 243
Survage, Léopold, 56, 60, 61, 62
Suter, Daniel, 149
Sutherland, Donald, 264
Švankmajer, Jan, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 172, 237

Taborda, Diógenes, 274
Tagatz, Sergei, 109n
Takahata, Isao, 290n, 304, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 334
Tashlin, Frank, 194, 209
Tassoni, Alessandro, 94
Tati, Jacques, 98, 132, 157
Taylor, Richard, 357
Terry, Paul, 182, 183, 185, 189, 193, 198, 216
Tezuka, Osamu, 291, 292, 293, 298, 307, 308, 327, 344
Te, Wei, 327, 328, 329, 330, 338
Theremin, Lev, 226
To, Johnny, 332
Toccafondo, Gianluigi, 143
Toe, Yuen, 334
Tomino, Yoshiyuki, 298
Topor, Roland, 147, 148
Toulouse-Lautrec, Henri de, 157
Trenet, Charles, 156
Trnka, Jiří, 111, 113, 114, 115, 116, 117, 237
Tsui, Hark, 333, 334, 337
Tunis, Ron, 257
Tupicoff, Dennis, 362, 365
Twain, Mark, 243
Týrlová, Hermína, 113, 114

Urbanski, Kazimierz, 119
Uriburo, José Felix, 275

Valle, Federico, 274, 278
Van Beuren, Amedée, 194n
Vanderbeek, Stan, 226, 227
Vanzo, Gregg, 346
Vausseur, Jacques, 146n, 147n, 148
Verdini, Raoul, 94
Vertov, Dziga, 118
Vigil, Costancio C., 275, 280
Vigo, Jean, 103
Vinton, Will, 242, 243
Vukotić, Dušan, 109, 110, 111, 112, 113, 123, 130

Wall, Dorothy, 361
Walpole, Horace, 165, 173
Wan, Guchan, 287, 326
Wan, Laiming, 287, 326, 328
Wang, James, 335
Wang, Shao-di, 335
Wang, Shusen, 331
Warner, David, 253, 254
Warner, Jack, 187, 209, 214
Wasilewski, Zenon, 119
Watt, Sarah, 362
Watteau, Jean-Antoine, 26n
Wedge, Chris, 230
Wegener, Paul, 77, 81
Weir, Peter, 357, 359
Wells, Herbert George, 94, 241
Wells, Simon, 240n
Wertheimer, Max, 29n
Whitney, James, 223
Whitney, John, 223
Wilfred, Thomas, 226
Williams, Richard, 159, 160
Wilson, Susan, 355n
Winkler, Margaret J., 185, 197
Wong, Kar-wai, 332
Woo, John, 332
Wu, Sau-yee, 333
Wul, Stefan, 148
Wylie, Joe, 355n

Xu, Jingda (v. A, Da), 330

Yabushita, Taiji, 286, 290, 342
Yamamoto, Zenjiro (Sanae), 286, 289
Yamamura, Koji, 309, 310, 315
Yan, Dingxian, 331
Young, Edward, 28n
Young, Terence, 134
Yusaki, Fusako, 141

Zaki, Abdellalim, 377
Zambonelli, Carlo Alberto, 41n
Zaninović, Ante, 109
Zavattini, Cesare, 127n
Zeller, Wolfgang, 78
Zeman, Karel, 113, 117, 118
Zemeckis, Robert, 12, 214, 215, 387
Zhou, Keqin, 331
Ziegfeld, Florenz, 208
Zwick, Edward, 357

Finito di stampare nel mese di dicembre 2008
presso Global Print, Gorgonzola (MI)